Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 12-13/98 (12)
Lipiec/Sierpień 1998

AKIRA
twórca i anime

Fatal Fury
bijatyka z Indianą Jones

The Hakkenden
samuraje i demony

Cat Girl Nuku-Nuku
kot i cyborg

Neon Genesis Evangelion
foto story!



Kawaii

Numer 12
Lipiec/Sierpień 98
e-mail: kawaii@mikrozet.wroc.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Tom S. Gawroński
z-ca redaktora naczelnego

Yukiko Miyaura
Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Piotr Kowalski
Bartosz Kędzierski
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Krzysztof Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Nareszcie wakacje!

I tym oto uroczystym okrzykiem rozpoczynamy sezon balangowania, obijania i mangowania aż po blady świt. Przed Wami wakacyjne wydanie Kawaii! Staraliśmy się zaprowadzić trochę zmian, częściowo jest to spowodowane Waszymi głosami, jednak jeśli chcecie, aby Kawaii naprawdę wyglądało tak, jak sobie tego życzycie - pamiętajcie o ankiecie umieszczonej w poprzednim numerze! Jeśli chodzi natomiast o numer bieżący, przyjrzyjmy się jego zawartości nieco wyraźniej... Oczywiście po pierwsze Akira - ostatnio zauważyliśmy w Waszych listach wzrost zainteresowania tą anime oraz jej twórcą . Efektem tego jest artykuł o Katuhiro Otomo i pierwsza część artykułu wyjaśniająca wszystkie najważniejszych problemy zawarte w tej niesamowitej anime. Z kolei fanom Street Fightera spodoba się z pewnością anime zatytułowane - Fatal Fury, które jest bardzo udaną mieszanką klimatów zaczerpniętych z przygód Indiany Jonesa i świetnie wyreżyserowanych pojedynków ze Street Fightera. Miłośnikom japońskiej mitologii i historii polecam pierwszą część artykułu poświęconego bardzo dobrej anime - The Hakkenden - przyjrzyjcie się jej wyraźnie, bo naprawdę warto. W tym numerze po raz pierwszy przedstawiamy Wam również nową zwariowaną bohaterkę - Cat Girl Nuku-Nuku, do której, podobnie jak do Hakkendena, jeszcze nie raz powrócimy. Rzecz jasna nie mogło się obejść bez kolejnej porcji Evangeliona - jest to temat tak rozległy i ciekawy, że możecie być pewni, iż szybko z niego nie zrezygnujemy. Nie zabraknie również kolejnej porcji historii i kultury Japonii, sprawozdań z komiksowych imprez oraz recenzji mangowych gier. Bawcie się dobrze i do zobaczenia po wakacjach, po których czeka Was kilka niespodzianek! Sayonara!

Paweł Musiałowski

MANGOWY ZAWROT GŁOWY 4-5

ANIME-RECENZJE:
FATAL FURY - THE MOTION PICTURE 6-9
GALAKTIC PIRATES 10-11

NEON GENESIS EVANGELION:
FOTO-STORY, EPIZOD 1 12-13
FOTO-STORY, EPIZOD 2 14-15

AKIRA CLUB:
KATSUHIRO OTOMO 20-22
ANIME-ODPOWIEDZI 23-25

ANIME-RECENZJE:
THE HAKKENDEN 26-27
CAT GIRL NUKU-NUKU 28-29

KOMIKS:
SILVER EYE 31... 38

SAILOR MOON:
STRESZCZENIE ODCINKA 45 40-41

KISS - CZĘŚĆ 3 42

PROGRAMY-RECENZJE:
FINAL FANTASY 7 44-45

ŚWIĘTA JAPOŃSKIE:
LIPIEC 46-47
KWIATY W JAPONII 48-49

MANGA NA ŚWIECIE:
JAPONIA 50-51

ARRACON 98 52-53

TARGI KOMIKSU 3 54-55

SŁOWNIK OTAKU, CZĘŚĆ 1 56

LISTA PRZEBOJÓW 58

ODEZWA OTAKU, EDYCJA 3 59

LISTY KAWAII 60-61

GALERIA CZYTELNIKÓW 62-63

POMOCNA DŁOŃ 64
POZNAJMY SIĘ, ARCHIWALIA I PRENUMERATA 65-66

A.D.VISION WYDA NOWĄ SERIĘ TV „BUBBLEGUM CRISIS"



Bubblegum Crisis/Crash © Artmic Inc./Youmex

W tym miesiącu aż roi się od rewelacyjnych wiadomości. Niezmiernie długo oczekiwana najnowsza seria telewizyjna „BubbleGum Crisis", jest już na ukończeniu i niebawem zaatakuje z całą swoją siłą amerykańskich fanów (a to tylko początek!). Według informacji Janice Williams z AD Vision: „Podpisaliśmy umowę na rozpowszechnianie najnowszej serii „Bubble-Gum Crisis TV"! Jeszcze co prawda nie ustanowiliśmy definitywnie daty premiery, ale mogę obiecać, że będzie to zaraz po zejściu tej serii z anteny w Japonii". Tak więc już dziś proponujemy wszystkim fanom klasycznego cyberpunka, Vroomerów i kawaii panienek, aby trzymali oczy szeroko (mangowo!) otwarte. Najlepsze przed nami!

A.D. VISION I „KIMAGURE ORANGE ROAD"



Kimagure Orange Road © Toho/Studio Pierrot

Na koniec maja 1998 roku A.D. Vision obiecał wszystkim fanom wydanie drugiego filmu kinowego „Kimagure Orange Road" (czyli w chwili, gdy będziecie czytać te słowa, anime ta powinna być już do kupienia - warto zamówić). Będzie to opowieść o podróży w czasie, która połączy niemal wszystkich bohaterów z oryginalnej „Kimagure Orange Road". Będziemy znowu świadkami kolejnych dowodów miłości pomiędzy trójką głównych bohaterów: Kosuke, Madoką i Hikaru. „Kimagure Orange Road: Summer's Beginning" („Początek lata") będzie dostępna w formacie VHS w dwóch wersjach: w oryginale po japońsku i angielskimi napisami (czyli subtitled), a także dla nielubiących czytać, a znających dobrze język Szekspira (który nie miał jednak nalotów slangu amerykańskiego) - wersja zdabingowana. Smacznego!

ANIME W TVN!



Od prawie dwóch miesięcy na kanale TVN na dobre zadomowił się pewien kociak. Nie, nie chodzi mi o kawaii panienkę, lecz o prawdziwego, najzwyklejszego kota. O nie, przepraszam - wcale nie najzwyklejszego, wręcz przeciwnie! Wyobraźcie sobie, że Mikan (czyli po polsku - Mandarynka) lubi upijać się do nieprzytomności nalewką i przepada za ciasteczkami! Odkrycie to wywołało u jego właścicieli spory szok, ale zabawa zaczęła się na dobre dopiero wtedy, gdy okazało się, że Mikan potrafi mówić! - nauczył się tego od swego poprzedniego właściciela... Wraz z pojawieniem się Mikana w domu, życie całej rodziny nagle się zmieniło, czy na lepsze? - sami oceńcie! Naprawdę warto. Mimo, że serial nie jest szczytowym osiągnięciem animacji i zarówno grafika jak i fabuła mieści się w ogólnie przyjętych standardach (w anime), to naprawdę towarzystwo pomarańczowego kota może rozbawić. Serial został zdubbingowany, hmm, dosyć przeciętnie, ale jak już wspomniałem, nie ma co narzekać... Na bezrybiu i rak ryba... No cóż, Mikan z pewnością nie przebije Czarodziejki z Księżyca, ale na pewno zyska sympatię wielu młodszych (i nie tylko) fanów anime. Co prawda pora emisji jest dosyć niewygodna (14.00), ale od czego jest magnetowid! Miłego oglądania!

Dział redagują Mr.Gato i Bandmanka oraz Mr Jedi

„NEON GENESIS EVANGELION", czyli co u Gainaxa piszczy

TRZY NAGRODY DLA EVY NA FESTIWALU ANIMACJI W KOBE

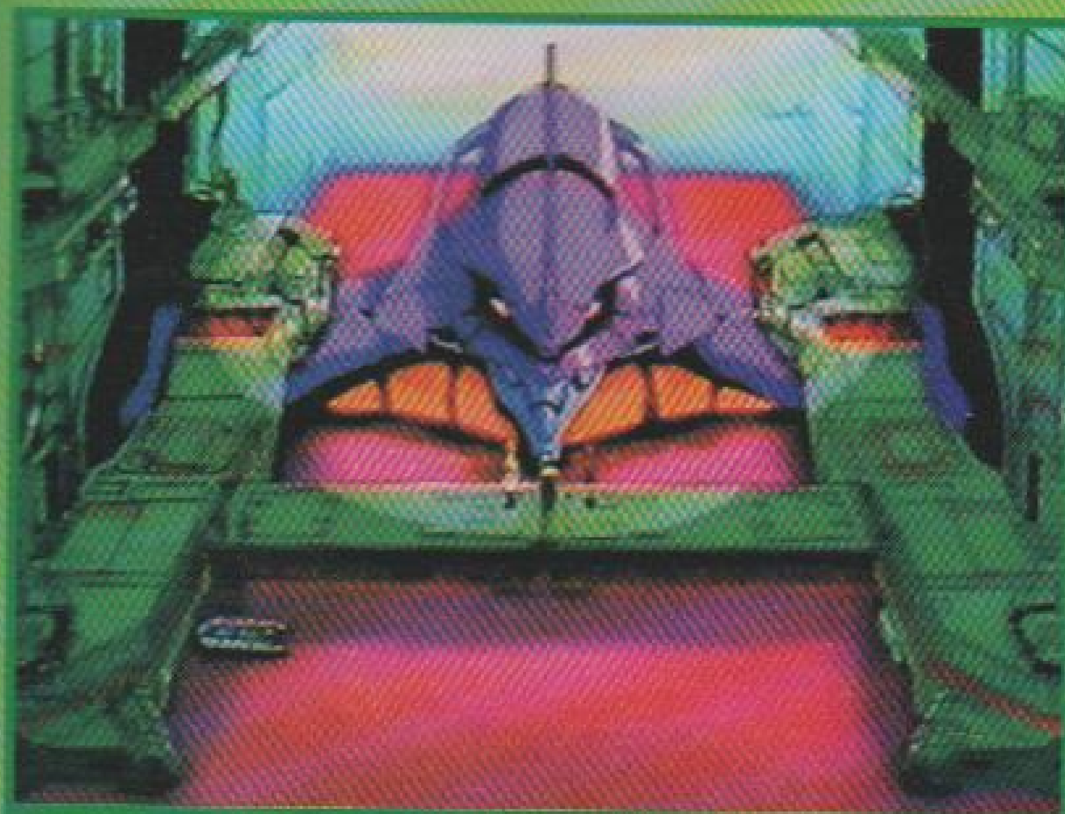
Właśnie skończył się festiwal filmowy w Cannes - Anno Domini 1998, a do nas powoli dochodzą plotki i sprawdzone fakty z Kraju Kwitnącej Wiśni. Na Festiwalu Animacji Kobe 1997, który odbywał się w dniach 23-24 listopada, filmy kinowe „Neon Genesis Evangelion" otrzymały Nagrodę Specjalną Publiczności, „Girlfriend of Steel" (gra video usytuowana w czasach Tokyo-3) dostała Nagrodę Za Najlepszy Interaktywny Program, a Sagisu Shiro zawiózł sobie do domu Nagrodę Za Najlepsze Muzyczne Opracowanie, co jest wynikiem długiej i żmudnej pracy przy „Evangelionie". No cóż, jak znam życie i tę serię, to zapewne jeszcze nie ostatnia nagroda dla ludzi z Gainaxu.

NAGRODA JAPOŃSKIEJ SF DLA EVY

A nie mówiłem?! Niecałe dwa tygodnie później, w dniu 2 grudnia 1997 roku, „Neon Genesis Evangelion" dostał nagrodę Japońskiej Fantastyki (Japan SF Award), przyznaną mu równolegle z nagrodą dla Miyabe Miyuki za „Gammo-Tei Jiken". Niestety, to wszystko co udało mi się wycisnąć od Gainaxu. Dla bardziej wnikliwych Gainax przygotował relację z imprezy na swojej stronie internetowej. Niestety - Japanese Only!

GRY VIDEO „EVA"

Popularność „Evangeliona" zauważalna jest niemal na wszystkich frontach (od telefonów komórkowych, po przemysł piwny). Właśnie w Japonii ukazały się różne wersje gry pod takim samym tytułem. W chwili obecnej można zakupić wersje dla Playstation i na Segę Saturn, które kosztują po 6800 yenów. Pewnej nocy, podczas pełni księżyca, dochodzi do tajemniczego bombardowania Tokyo-3. Najdziwniejszą jednak rzeczą jest to, że NERV nawet nie próbował użyć Evangelionów do odparcia agresji. Następnego ranka do klasy Shinji'ego przychodzi nowa uczennica. Nazywa się Kirishima Mana, ale wcale nie zamierza marnować swojego czasu dla młodego Ikari'ego. Asuka podejrzewa więc najgorsze - być może Kirishima jest szpiegiem próbującym zdobyć trochę informacji na temat NERV i Evangelionów. Ale serce Shinji'ego zaczyna bić szybciej dla Many... Niezwykle popularna w Japonii gra pod Windows 95 - „Girlfriend of Steel", została też wydana na Sony Playstation i dla Saturna. Ta gra opowiada całkowicie nową historię, a dodatkową jej atrakcją są świetnej jakości animacje, wykonane specjalnie na potrzeby gry przez realizatorów oryginalnej ekipy Gainaxu (żadna tam amatorszczyzna!).



„END OF EVANGELION" NAGRODZONY

To zaczyna być nudne (żartowałem). Projekt EVA był najprawdopodobniej zaprojektowany, aby kolekcjonować wszelkie możliwe nagrody (patrz informacje wyżej) dostępne w Japonii. Tym razem Japanese Academy Award przyznała główną nagrodę w kategorii Największa Sensacja Wśród Publiczności dla filmu kinowego „The End of Evangelion". Ta osobliwa nagroda zyskała na prestiżu, od kiedy zaczęto podliczać średnią oddanych przez słuchaczy głosów w niezwykle popularnym w Japonii radiowym programie - „All Night Nippon" na kanale Nippon Broadcasting. Nagroda została wręczona w dniu 6 marca 1998 roku na kanale telewizyjnym NTV. Więc jeżeli jeszcze nie widzieliście serii „Neon Genesis Evangelion", to nigdy nie zrozumiecie, dlaczego cała Japonia po dziś dzień zachwyca się losami świata po Drugim Uderzeniu. TEN FILM PO PROSTU MUSICIE ZOBACZYĆ!!!

GAINAX, CZYLI LISTONOSZ DZWONI ZAWSZE DWA RAZY

Na koniec newsów z kręgów zbliżonych do „Evangeliona", jeszcze mała ciekawostka. Jeżeli z jakichś niezrozumiałych przyczyn (np. licząc na rychłą odpowiedź) słaliście setki listów do seksownej Misato Katsuragi (ewentualnie do Pen Pena, wszak różne są upodobania:-), adresując je do wytwórni Gainax, to możecie wykreślić ten adres ze swoich kapowników. Gainax najzwyczajniej w świecie zmienił swoją siedzibę, a ich poprzednie lokum zajął warsztat samochodowy (albo szewski, już nie pamiętam dokładnie - upały rozmiękczyły mi zwoje mózgowe). W każdym bądź razie, taką straszną informację przywiózł z Kraju Kwitnącej Wiśni nasz kolega redakcyjny - Witold Nowakowski, który zda Wam na pewno szerszą relację ze swoich poszukiwań!

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

NEIL GAIMAN I „MONONOKE HIME"

Dobre wiadomości rozchodzą się szybko. Nazwisko Neila Gaimana jest doskonale znane fanom dobrego komiksu. Jest on odpowiedzialny między innymi (a może przede wszystkim) za „Sandmana" (komiks wielokrotnie i zasłużenie nagradzany), „Angels and Visitations", „Good Omens", „Neverwhere" czy „Books of Magic". Otóż Neil Gaiman zgodził się opracować angielskie tłumaczenie „Mononoke Hime" (o „Księżniczce Mononoke" pisaliśmy już wielokrotnie) dla wytwórni Miramax. Jest to niezwykle elektryzująca wiadomość dla wszystkich fanów twórczości Miyazakiego, gdyż zatrudnienie „najgorętszego" obecnie scenarzysty komiksowego może wyjść angielskim dialogom w „Księżniczce Mononoke" tylko na dobre.


Mononoke Hime © Nibariki/TNDG

DZIEŃ Z SAILORMOON!

Dnia 19 września w warszawskim Klubie „Stodoła" odbędzie się polska premiera anime „Czarodziejka z Księżyca - Sailormoon S The movie". Impreza zorganizowana będzie przez wydawcę polskiej wersji anime - firmę Planet Manga. Ponad to, wśród przewidywanych gości pojawią się: J.P. Fantastica, Z&Z, TM-Semic, Polsat, Mangazyn, RAR, Ultima. Wśród wielu




Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kôdansha/Tôei Animation

imprez przewidziano między innymi: występ grupy „Moonies" w strojach czarodziejek, konkurs na najlepszy kostium Sailormoon, konkurs na najładniejszy rysunek z czarodziejkami, konkurs wiedzy o czarodziejkach, kurs kaligrafii japońskiej, kurs origami, pokaz parzenia herbaty, spotkanie z wydawcami, kiermasz. Przygotujcie się na niezłą zabawę - Kawaii również tam będzie! Khem, khem - Mr Root zdradził nam tajemnicę (już nie, już nie!), że przebierze się za Taxido. A my nie zdradzimy, za co się przebierzemy i dlaczego za Alfreda. Do zobaczenia!

ECHA RZECZPOSPOLITEJ PIRACKIEJ

Tego należało oczekiwać. Do redakcji dotarły zupełnie przeciwstawne opinie na temat dyskusji zatytułowanej „Rzeczpospolita Piracka". Jedno jest pewne: swego zdania na temat piractwa dalej nie zmieniliśmy! Muszę się jednak przyznać osobiście do nieświadomego błędu z mojej strony, na który słusznie zwrócił mi uwagę Mr.Root. Rzecz dotyczy kopii fan-subbowanych anime (czyli tłumaczenia japońskich filmów przez kluby mangi i anime, które później podkładają amatorsko do takich kopii napisy), a zwłaszcza wypowiedzianego przeze mnie fragmentu: „(...) fancluby te mają umowę z właścicielami praw autorskich, że przez pewien czas nie będą ścigani za nielegalne dystrybuowanie pomiędzy fanami danego tytułu poza Japonią, pod jednym wszakże warunkiem. Kiedy tylko dystrybutor chce wejść na dany rynek z danym tytułem, wszelkie nielegalne kopie mają zostać natychmiastowo zniszczone". - Otóż na Shin-Nen-Kai '98, Pani Helen McCarthy wypowiedziała się na temat fan-subbowania. Stwierdziła ona mianowicie, że japońscy producenci wszelkie fan-subby uważają również za nielegalne i sprzeczne z prawem i obecnie Japonia coraz bardziej domaga się egzekwowania swoich praw. Czyli krótko mówiąc - FAN-SUBBY RÓWNIEZ SĄ NIELEGALNE! Jutro popełniam harakiri - wypiję dziesięć buteleczek przecieru bananowo-marchwiowego „Kubuś".

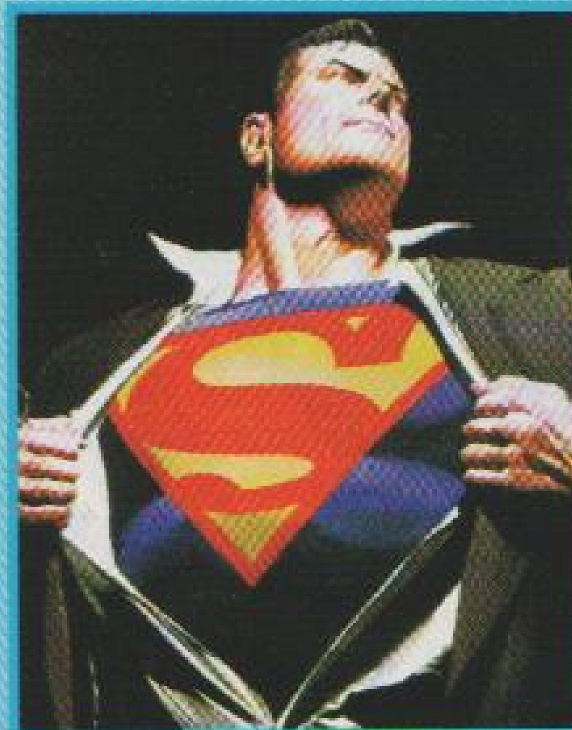
MANGOWE GWIEZDNE WOJNY!!!

W majowym numerze Kawaii poinformowaliśmy Was o japońskiej wersji Star Wars, dokładnie chodzi tutaj o mangę autorstwa Hisao Tamaki - i oto jest! Przed Wami okładki tego niesamowitego wydania - i co o tym sądzicie? Nie wiedziałem, że Chewie ma takie śliczne oczęta! A kapelusz Obi-Wana to czysty odjazd, che che! Premierę pierwszego tomu przewidziano na 8. lipca, natomiast drugiego na 12. sierpnia bieżącego roku. Oba tomy będzie można nabyć za 9.95$. Ogółem przewidziano cztery tomy obejmujące swoją treścią czwarty epizod (wg chronologii wydarzeń, a pierwszy - wg kolejności powstania) Trylogii, mowa tutaj oczywiście o epizodzie zatytułowanym „New hope" - „Nowa nadzieja". Daty ukazania się kolejnych części nie są jeszcze znane. Miejmy nadzieję, że ktoś wpadnie na pomysł wydania tej mangi również w Polsce.


Star Wars © Lucasfilm/Tamaki Hisao/Adam Warren

PS. Podziękowania od Mr Jedi dla Tomasza Matusika „Killera" za cenne informacje i materiały!

SUPERMAN I DIRTY PAIR WYSTĄPIĄ RAZEM



Tak, tak. To nie jest żaden prima aprilisowy żart, a wiadomość wydaje się być jak najbardziej poważna. Jak podają „oficjalne czynniki" w DC Comics, Dark Horse i Studio Proteus, potentaci jednej z najmocniejszych lig świata zamierzają zaprezentować swoim fanom coś, czego ci jeszcze na oczy nie widzieli (nawet używając słynnego Heat Vision Pana Supermana). Otóż ponad półwieczny Człowiek ze Stali spotka na swej drodze Silikonowe Kobiety. Za scenariusz i grafikę będzie odpowiadał - jak zwykle („Jak zwykle, jak zwykle... tylko się nie spóźnij jak zwykle") - Adam Warren, który przy pomocy swojej wyobraźni zabierze naszą kobiecą drużynkę do samego przesmyku galaktycznego lasu, aby tam unieruchomiły go i zaprojektowały plan zmiany Jowisza, czyli inteligentnego punktu węzłowego w ogromną hyperkomputerową sieć. Jeżeli macie jakieś pytania w związku z tą pokrętną historyjką, to ślijcie je na adres Adama Warrena. Ja niczego z tego nie rozumiem, co jednak mnie specjalnie nie dziwi. Wszak do dziś nie mam pojęcia jak działa otwieracz do konserw. No, nie ważne... Sam Warren mówi o swoim nowym projekcie, że „(...) będzie to naturalna kombinacja dla typowych crossoverów - Superman zatrzymuje nadchodzący kataklizm, a dziewczyny z Dirty Pair stwarzają go". Dla lammerów - „crossover" to połączenie kilku na co dzień niepowiązanych ze sobą światów superbohaterów w jedną wspólną historię, co czyni się przeważnie dla uszczuplenia gotówki w kieszeni fanów. Ci, jak wiadomo, kupią wszystko. Wracając do tematu, Adam Warren zacznie swoją pracę (która będzie jak zwykle w pełnym kolorze, tak nietypowym dla mangi) już niebawem, natychmiast kiedy tylko ukończy swój ostatni komiks „Gen 13". Nawiązując jeszcze do Supermana - ze swojej strony chciałbym uczulić wszystkich miłośników dobrych filmów animowanych, mających dostęp do sygnału telewizyjnego prywatnej stacji „Canal Plus". Otóż raz w tygodniu, co niedzielę, około godziny 7:40 rano (tak, tak... wiem, że pora jest pogańska) Canal Plus emituje w czasie niekodowanym (!!!) najnowszą wersję „Superman: The animated series". Producentem jest Bruce W. Timm, który jest odpowiedzialny również za animowaną wersję „Batmana" (nota bene - najlepszym serialem animowanym z USA w latach 90., ale to tylko moje zdanie - Mr.Gato). Wszystkim nieortodoksom gorąco polecam, zwłaszcza, że unikatem jest w Polsce świetny dubbing. I jeszcze jedno - ponad połowa ekipy realizatorów to Japończycy. No tak, życie jest brutalne.


Dirty Pair © Haruka Takachiho/Studio Nue/Sunrise Inc./NTV

Fatal Fury



MAY SHIRANUI - Jest wnuczką Shiranui Hanzoo, od którego to uczyła się niełatwego rzemiosła sztuki wojennej. Nie ma co ukrywać: May jest niesamowicie kobieca i zmysłowa, a ponadto jest bardzo dobrą kunoichi, czyli żeńską odmianą wojownika ninja. Z usposobienia jest bardzo wesoła, roztaczając wokół siebie pozytywną energię. Kiedy po raz pierwszy zobaczyła Andy'ego Bogarta, momentalnie się w nim zakochała (a podobno kobiety zakochują się powoli). Od tej pory często wprowadza biednego Andy'ego w zakłopotanie, powtarzając przy każdej okazji, że „Andy jest moim narzeczonym". W specjalnej wersji telewizyjnej „Fatal Fury II" (Garou Densetsu II), walczyła z Rolensem, którego szefem był Krauza. Miała wtedy poważne problemy podczas walki, ale z opresji wyratował ją Andy. Po legendarną zbroję do walki poleciała za Andym aż do Bagdadu. Byli tam tylko we dwoje. Stworzyło to dla niej wyśmienitą okazję, aby spróbować się dobrać do jej obiektu westchnień. To właśnie w tym filmie dochodzi do pierwszego miłosnego zbliżenia May z Andym. Jej ulubiona technika to Kachookou, Choohissatsu ninpoo. Seiyuu: Mitsuishi Kotono.

Witam na moim ulubionym po letku. Dzisiaj nie będzie „Street Fightera" (czy ktoś mówił - nareszcie?), ale część innego cyklu, zwanego poza Japonią „Fatal Fury".

Anime z cyklu „Garou Densetsu", czyli właśnie „Fatal Fury", swój rodowód biorą z bardzo znanego cyklu „mordobić" dostępnych na konsole Neo Geo i Super Famicon (w USA - Super NES), które szybko na dobre przyjęły się na całym świecie.

Jak się dobrze rozejrzycie po polskich spelunach, to na pewno nieraz będzie Wam dane zobaczyć przebarwiony obraz, gdzie pośród latających pikseli ujrzycie braci Bogard. Gry te w prostej linii można przyrównać właśnie do wspomnianego na początku cyklu „Street Fighter", którego „Fatal Fury" przypomina ze względu na sposób prowadzenia walki, a także na podobieństwo postaci (ale tylko na pierwszy rzut oka).

Jako anime, „Garou Densetsu" rozpoczęło swój żywot w 1992 roku, za sprawą Masami Obari, który postanowił zrealizować swoją własną wersję przygód braci Andy i Terry Bo-



JAMIN



ANDY BOGARD - Jest bratem Terry'ego. Tak jak Terry, widział śmierć swojego ojca - Jeffa. Właśnie to tragiczne wydarzenie stało się motywacją dla treningów Andy'ego. W Japonii poznał mistrza Shiranui Hanzoo, od którego to nauczył się „Techniki Kości" (koppoo). Opanował ją niemal do perfekcji i prześcignął w umiejętnościach nawet swojego brata. Z natury jest niesłychanie spokojnym człowiekiem, a dodatkowo przylgnęła do niego opinia samotnika. Ta mała trudność nie zniechęca jednak May, która nachodzi Andy'ego przy każdej nadarzającej się okazji. Kiedy May ma jakikolwiek problem, wtedy zawsze może liczyć na pomoc Andy'ego. Wynalazł on technikę walki podobną do stylu Hakkyoku seiken. Andy również udaje się na wyspę Rodos i do Bagdadu, aby odnaleźć legendarny strój do walki. Jego zdecydowanie najbardziej lubianą techniką walki jest Zaneiken, Hishooken i Chooretsu hadan. Seiyuu: Nanba Keiichi.

SUULIA GOODAMAS - Jest spadkobierczynią starożytnego rodu Goodamas, który to był znany ze swego podporządkowania się bogowi wojny - Marusowi (czyli po prostu Marsowi po naszemu). Suulia posiada naszyjnik, część słynnej zbroi boga Marusa z jego logiem (Tooi). W czasie poszukiwań pozostałych części Tooi, powoli zakochuje się w Terrym, z tym, że Terry traktuje ją bardziej jak małe dziecko, bądź rodzoną siostrę. Suulia ma czysty charakter i jest bardzo lubiana przez wszystkich, a zwłaszcza przez May.

gardów. Pierwsza część, w krajach anglojęzycznych zatytułowana „Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf", odniosła w Japonii ogromny sukces ze względu na bardzo ciekawą fabułę, a także świetne wykonanie. To zadecydowało o powstaniu wersji kinowej, którą jednak poprzedził jeszcze odcinek specjalny: „Fatal Fury II: The New Battle" (tu pojawia się zły koleś - Krauza). Na sam koniec zaś do kin wszedł „Garou Densetsu: The motion picture", który rozgrzał do nieprzytomności tysiące fanów, którzy po dziś dzień ścierają na Internecie kopie o wyższości świąt Bożego Narodzenia nad Wielkanocą (moim zdaniem wygrywa święto Kupały).

FABUŁA

Zaczyna się niczym w dobrym horrorze. Nastrojowy klimat tworzą tajemnicze wykopaliska, niewątpliwie usytuowane gdzieś w Azji (Irak?). W tle cały czas sączy się gotycki śpiew rytualny, który swoją monotonią potrafi przyprawić o gęsią skórkę niejednego twardziela (warunek: film oglądamy w zupełnych ciemnościach i po północy). W zakurzonym pomieszczeniu pełnym hieroglifów i tajemniczych fresków na ścianach, grupa archeologów odnajduje kamienną nogę, do której przypięta jest część zbroi tworzącej rodzaj ochraniacza z pierścieniami na piszczelach. Nasi naukowcy odnaleźli część zbroi (Tooi) służącej w starciach boga wojny Marusa, która to jest już poszukiwana od stuleci. Znalezisko jest tak ogromnej wagi, że naukowcy czym prędzej próbują wydostać się z tych nieprzyjaznych człowiekowi terenów, skąd cywilizacja odeszła przynajmniej dwa tysiące lat temu.

Nagle pojawiają się tajemniczy agresorzy siejący śmierć i zniszczenie w obozie. Zabijają oni wszystkich archeologów, a tajemniczy artefakt trafia w ręce głównego mąciciela. Jest nim niejaki Laocorn Goodamas (w wersji angielskiej Laocorn Gaudeamus), który w życie próbuje wcielić swój diabelski (jak zawsze) plan, stania się najpotężniejszym wojownikiem na Ziemi, o możliwościach niemal bliskich bogom. Już od wieków jego rodzina poszukiwała po całym świecie legendarnej Zbroi Marusa, która to - jak głoszą przepowiednie - spowoduje, że osoba będzie miała nieograniczoną energię po założeniu na siebie wszystkich sześciu części. Na razie Laocorn posiada tylko trzy z nich, a w dalszych poszukiwaniach pomaga mu grupa wiernych poddanych. Są to: Jamin - władający potęgą ognia (ma wygląd golema, z broszką na czole); Panni - kobieta umiejąca poskromić wodę (jedyna kobieta pośród złych, więc



JOE HIGASHI - W wieku 10 lat mały Joe pojechał do Tajlandii. Tam, dzięki intensywnym treningom, został mistrzem Muay Thai, czyli sztuki walki zbliżonej do kick boxingu. Niestety, podczas pojedynku z Krauzarem doznał poważnych obrażeń. Krauza połamał mu kości w 24 miejscach. Jednak dzięki swojemu niezłomnemu charakterowi udało mu się powrócić na zawodowy ring. Swój pierwszy pojedynek po powrocie, odbył z Koajai, który był żyjącą legendą Muay Thai. Joe Higashi jest wesoły i zabawny, a jego jedynym prawdziwym zmartwieniem jest brak dziewczyny. Pojechał na wyspę Rodos w Grecji oraz do Ankary w Turcji. W Ankarze razem z przyjaciółmi odnaleźli coś, co pozwoliło im dalej kontynuować poszukiwania kolejnych części słynnej zbroi Marusa (Tooi)... Z tego powodu Terry i Suulia musieli wyjechać, a sam Joe zawiózł informację do Anglii. Jego ulubioną techniką walki jest Hissatsu waza (Kopnięcie Tygrysa), a także Screw Uppercut. Seiyuu: Hiyama Shnushi.









TERRY BOGARD - Jest urodzonym wojownikiem (fighter), a wśród ludzi bardziej znany jest jego pseudonim - „Ueta ookami", czyli Głodny Wilk. Metod walki uczył się od swojego ojczyma, a jego podstawową techniką stało się Hakkyoku ken. Jest wolnym i niezależnym od nikogo człowiekiem. Nie prowadzi własnego dojo (szkoły sztuk walki) i nie walczy zbyt regularnie. Jego duch wędrownika powoduje, że Terry nigdzie nie może zagrzać miejsca na stałe. Przyleciał do Osaki w Japonii, aby walczyć dla swojego przyjaciela Joe Higashi. Ten pojedynek miał być wielkim „come backiem" dla Terry'ego, a zarazem był to jego pierwszy pobyt w Kraju Kwitnącej Wiśni. Kiedy wędrował po Osace, swoje kroki skierował do Esaka Game Center, czyli najogólniej mówiąc do „salonu gier", gdzie można sobie pograć na automatach za pieniądze. Właśnie tam uratował Suulię. Sam Terry twierdzi, że jego dusza „nie została stworzona do kochania". Wiąże się to z tragicznymi wydarzeniami z przeszłości, kiedy to została zabita jego pierwsza dziewczyna - Lilly McGwire, przez jednego ze śmiertelnych wrogów Terry'ego. Jednak w pewnym momencie i jego poruszy czyste serce Sulii, a wtedy... Jego ulubiona technika walki to Baan nakkru, a także Power geizaa (Power Wave). A teraz prawdziwa ciekawostka, o której niewiele osób poza Japonią wie. Seiyuu Terry'iego Bogarda, to Nishikiori Issei (Kazukiyo), który jest w Japonii piosenkarzem o szalonej wręcz sławie. Jest on liderem kapelki Shoonentai.





LAOCORN GOODAMAS



PANNI









nie powinniście mieć kłopotów z jej identyfikacją), a także Hauer - władający potęgą wiatru (przystojniak o szarych włosach; do walki zakłada maskę a'la Pinokio). Laocorn Goodamas zamierza użyć mocy tej zbroi przeciw tym, którzy prześladowali jego rodzinę od wieków.

W tym samym czasie do Japonii pierwszy raz w swoim życiu wyruszył Terry Bogard w swojej nieodłącznej czerwonej czapeczce (w młodości bardzo wzruszył się bajką o Czerwonym Kapturku ^_^). Płynął on na spotkanie ze swoimi przyjaciółmi i bratem, którzy zgromadzili się tam, aby obejrzeć pojedynek na ringu o mistrzostwo Muay Thai, w którym uczestniczył po kuracji zdrowotnej Joe Higashi. Los sprawi, że wkrótce złączą się losy Joego, Andy'ego i Terry'ego Bogardów i May Shiranui z Suulią Goodamasu, bliźniaczą siostrą Laocorna Goodamasu. Prosi ona naszych przyjaciół o pomoc w powstrzymaniu brata, a także odnalezienie pozostałych części artefaktów. W przeciwnym razie, szaleństwo rannego w dzieciństwie Laocorna, poprowadzi go do zniszczenia świata, gdyż jak sam stwierdza - stanie się bogiem zdolnym do decydowania o losie ludzkości. Resztę zagadek zostawiam Wam. Aha, powiem jeszcze tylko, że pojawi się stary wróg Terry'ego, który pozbawił życia jego przyjaciółkę Lilly (co do dzisiaj odbija się u Terry'ego niespokojnym snem).

RYU KONTRA JOE

Już na początku wspomniałem o „Street Fighterze", ale porównanie w takim momencie jest nieodzowne. Główni bohaterowie - Joe i Terry, to niemal lustrzane odbicie Ryu i Kena. Podobieństwo jest tak duże, że jeżeli stałeś się szczęśliwym posiadaczem wersji japońskiej, to być może dopiero dzisiejsza recenzja wyprowadziła Cię z błędu. Utrudnienie jest tym większe, że tytuł „Garou Densetsu" zapisany jest w chińskich piktogramach (hiragane i katakane można jeszcze odczytać), ale to już tak na marginesie. Jednak fabuła „Fatal Fury" w pewnym momencie zdecydowanie odchodzi od bohaterskich pojedynków na pięści, na rzecz kina przygodowego. W pewnym momencie łapiesz się za głowę i stwierdzasz, że podobne motywy widziałeś już w „Poszukiwaczach zaginionej Arki" i tak też wygląda w istocie klimat filmu. Jest to leciutkie pomieszanie japońskiego humoru, trylogii Indiany Jonesa, tanich, ale klimatycznych horrorów, a wszystko to okraszone jest erotycznymi smaczkami będącymi udziałem występujących w filmie pań. Ich kształty są tak ponętne, a doznania wizualne tak

fantastyczne, że najlepiej będzie w tym momencie przytoczyć cytat z piosenki grupy Raz-Dwa-Trzy - „jak banknot na wietrze, faluje biust" (chyba więc już wiecie o co mi chodzi?). Trudności fizjologiczne pań (a nie Lolitek, jak by się ktoś czepiał), wpłynęły jednak na bariery wiekowe tej produkcji. Na moim egzemplarzu widnieje magiczna cyfra „18", więc powiem to brutalnie: FILM „FATAL FURY: THE MOTION PICTURE" NIE JEST DLA DZIECI! (z pozdrowieniami dla Pani Maciejczyk z „Super Expressu"!). O ile mi jednak wiadomo, poza Japonią film ten ma niższe bariery wiekowe, więc najprawdopodobniej wycięto z niego parę scen, ale nie pytajcie mnie jakich, bo tego po prostu nie wiem. Jeśli nie chcecie sobie zawracać głowy tym (nie)istotnym problemem, proponuję poszukać wersji japońskiej, która jako bonus posiada również podwójną okładkę!

Dwa zdania warto poświęcić muzyce. Jest to wreszcie ścieżka dźwiękowa z prawdziwego zdarzenia - skomponowana wyłącznie na potrzeby filmu i wykonana przez orkiestrę symfoniczną! Wszystkie kawałki trącą z lekka amerykańskimi pompatycznymi utworami filmowymi, z domieszką arabskich melodii. Dało to wyśmienity efekt, zważywszy, że i tak większość akcji rozgrywa się w Turcji i Iraku. Jeżeli oglądaliście „Lawrence z Arabii", to z pewnością powinniście skojarzyć podobieństwo niektórych kompozycji.

Ten film powinien się spodobać również wszelkim ortodoksyjnym wyznawcom „Dużych Oczu", gdyż „Fatal Fury" ma designy postaci najbardziej klasyczne z klasycznych. Cokolwiek by to nie oznaczało, możecie mi wierzyć, że jest to komplement.

Wszystkim spragnionym wielkiej przygody i estetycznych doznań na wakacjach, śmiało mogę polecić ten film. Ponadto, co warte podkreślenia, do jego bezproblemowego oglądania nie jest wymagana znajomość dwóch poprzednich OAV-ek. Wystarczy tylko przyswoić sobie z grubsza charakterystyki postaci z początku recenzji. Cóż mogę więcej dodać? Gochisosama.

Tekst: Mr.Gato

Współpraca: Yukiko Miyaura



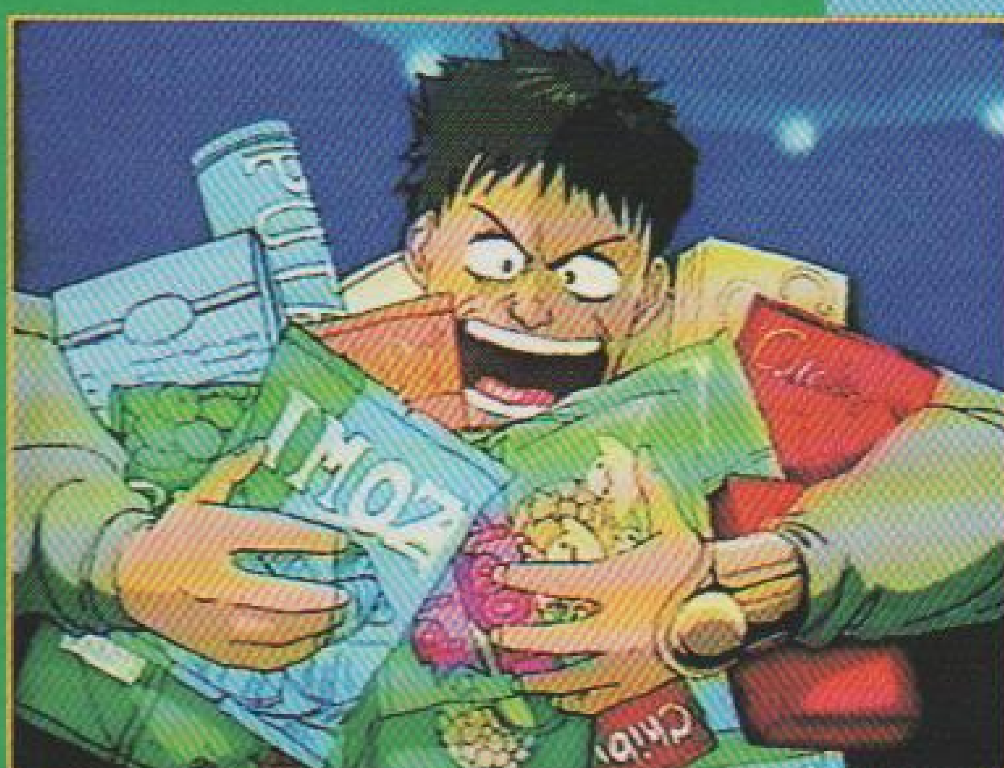






FATAL FURY - The Motion Picture

Produkcja: SNK/Fuji Productions/Shochiku/Asatsu International
Reżyseria: Masami Obari
Scenariusz: Masami Obari
Chara design: Masami Obari
Czas: 100 minut
Dozwolone: od 18 lat

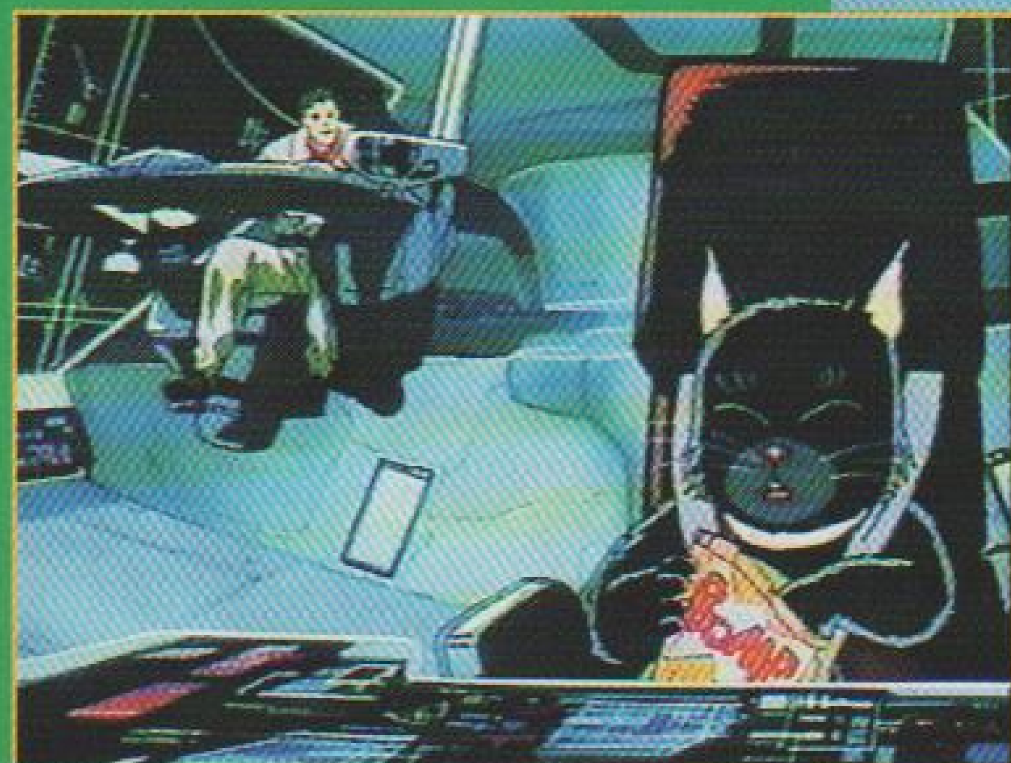


GALAKTYCZNI PIRACI

CZYLI NOWE WCIELENIE STAREGO MITU

Jak kontrwywiad doniósł, ten numer „Kawaii" ma być wyjątkowo łaskawy dla kotów. Są różne koty. Małe, duże... Przerobione na sympatyczne cyborgi (patrz Nuku-Nuku), magiczne (patrz „Sailor Moon"), zmiksowane z królikami (patrz Ryoohki z „Tenchi Muyo"), zmiksowane z kawaii-panienkami (patrz Shampoo z „Ranma 1/2). I są koty wyjątkowo wredne. Takie osobniki należy omijać na kilometr i pod wiatr. Problemy mają ci, którzy zostali na nie skazani - bądź przez okrutny los, bądź przez złośliwą wyobraźnię scenarzysty.... Cześć ich pamięci.





Dotychczas ukazały się trzy filmy OAV z serii „Galactic Pirates". Już ten fakt zasługuje na to, by zapoznać się z bohaterami:



LATELL - lubi lizaki

APOLLO - jak samo imię wskazuje, przystojniak nie z tej ziemi, świadomy swojej urody i czaru, jaki roztacza (zwłaszcza w kontaktach z płcią piękną). Paraduje z naszyjnikiem, który stanowi jego dalekosiężną broń (miotacz czegoś czerwonego, dostatecznie skutecznego, by uszkodzić piracki transportowiec). Co ponadto?... Ma wielkie zielone oczy i potrafi z nimi robić rzeczy, o których (jak pisał wieszcz) „nie śniło się filozofom". Spojrzy ci taki głęboko w ślepka i już skaczesz na jego sznureczkach jak marionetka. Psionik jednym słowem całą gębą.
Co jeszcze?... Dałby się pokroić za chrupki „Pia Poppo". Wymieni na nie całą galaktykę, a nawet czekoladę przyjaciela. Z tego powodu musi być wyjątkowo szybki w nogach, by uciec przed słusznymi skądinąd pretensjami (na ogół pretensje mają postać wylotu z lufy miotacza). Uważa się za cudowne dziecko kina i ma nadzieję na karierę aktorską. Na marginesie należy dodać, że Apollo jest kotem. Nie byle jakim mruczkiem, ale czarną jak smoła bestią wielkości rotweilera, chodząca na dowolnej ilości łap (od jednej do czterech). Gada z szybkością pistoletu maszynowego (i to dużego kalibru). Żeby zmniejszyć zrozumiałość swoich wypowiedzi do minimum, posługuje się dodatkowo mieszaniną najróżniejszych slangów. Jest ponadto naprawdę świetnym detektywem, z dużą dozą wyobraźni przemieszaną ze sporą dawką spontaniczności. Ponieważ udaje mu się „czasami" dopaść jakiegoś pirata, jest najbardziej znienawidzonym kotem galaktyki, a na jego głowę pirackie naczalstwo nałożyło spore nagrody. Stanowi jeden z najbardziej gotówkochłonnych elementów departamentu d/s zwalczania kosmicznego piractwa.



MARSHA - lubi Apolla



LATELL - agent specjalny do spraw zwalczania piractwa w randze porucznika. Partner Apolla. Zastanawiałem się czy dopisać, że jest również jego przyjacielem. No cóż... Jeżeli przyjaźń polega na tym, że strzelasz do swojego kumpla z blastera, gdy ten podprowadzi ci czekoladę... Jeżeli objawem przyjaźni jest odetchnięcie z ulgą, gdy komputer nie jest w stanie namierzyć twojej „drugiej połówki"... Jeśli rzuca się w przyjaciela czym popadnie, to owszem - Apollo i Latell są przyjaciółmi do grobowej deski.



SZEF - nie lubi lizaków

Nasz bohater jest wysokim brunetem z zawadiacką czupryną, ubranym w twarzowy kombinezon przypominający ściągnięty w pasie najnowszy model worka na mąkę. U jego boku nonszalancko dynda miotacz, który ma tę charakterystyczną cechę, że wyskakuje z kabury nim jego właściciel o tym pomyśli. Latell jest drugim czynnikiem, który prawdopodobnie wkrótce doprowadzi zatrudniający go urząd do ruiny. Rachunki obciążające jego śledztwa (niemały udział ma w tym Apollo) są w stanie zapełnić po sufit biuro ich szefa. W sumie taki sam łasuch jak jego koci partner, tyle że się do tego nie przyznaje. Przykładowo jego ukochana czekolada chowana jest najczęściej w wydrążonym podręczniku do nawigacji. Wraz z partnerem podkochuje się w rudej panience o mieniu Marsha, która po biurowej karierze w departamencie uzupełnia pod koniec 1-go epizodu team łowców piratów.

MARSHA - ruda przedstawicielka płci pięknej i łagodnej.

Notatka służbowa: Na użytek Redaktora Naczelnego, który stale wypomina mi czepianie się tego koloru czupryny, wyjaśniam... Wiem, że rudy (lub miedziany) to funny ubarwienie i jego podkreślanie jest jedynie moim wyrazem admiracji. Osobiście jestem posiadaczem żony o tym kolorze włosów i nie docenianie zalet tej barwy groziłoby mi śmiercią głodową.

Notka od naczelnego: Przyjąłem. Witaj w klubie. Over.

MARSHA c.d. - jak to kobieta, lubi się czasem do czegoś przytulić. Z dwóch głównych bohaterów wybrała do tej zabawy Apolla jako istotę puchatą i miłą w dotyku. Tym samym problemy kota stały się jej problemami, a ci, którzy je kotu sprawiają stali się jej „wrogami". Jakieś wnioski? Tylko jeden... Biedny Latell. Co by się nie działo, to zawsze on jest winien. To zawsze on jest ten brutal, który niszczy psychicznie biednego zwierzaka i doprowadza go do histerii. Wielbicielka czekolady, co wbrew pozorom nie zbliża jej z Latellem. Powód jest prosty jak konstrukcja cepa. Agent L. nie ma nawet okazji dzielić z nią swoich słodkich upodobań, bo






MASTER YOMEI - nie lubi Apolla

słodycze regularnie podkrada mu Apollo i wymienia na swoje ukochane chrupki „Pia Poppo". Z reguły dziewczyna jest łagodna jak baranek, przepraszam - owieczka (uwzględniając płeć) i miewa kłopoty z użyciem broni. Do czasu jednak. Psioniczne siły Apolla w odpowiednich chwilach robią z niej prawdziwą tygrysicę i wyborowego strzelca. Od chwili kontrowersyjnego awansu na agenta terenowego stanowi nieodłączny człon grupy.



SZEF - biedna istota skazana na ekscesy dwójki uzbrojonych wariatów. Płaci faktury i ratuje swoje mocno nadszarpnięte morale alkoholem. Co pewien czas zbiera się w sobie i wyrzuca obu agentów na zbite pyszczki. Nie docenia jednak możliwości Apolla. W niezrozumiały dla niego sposób wyrzuceni drzwiami pracownicy wracają oknem i znowu pracują razem.



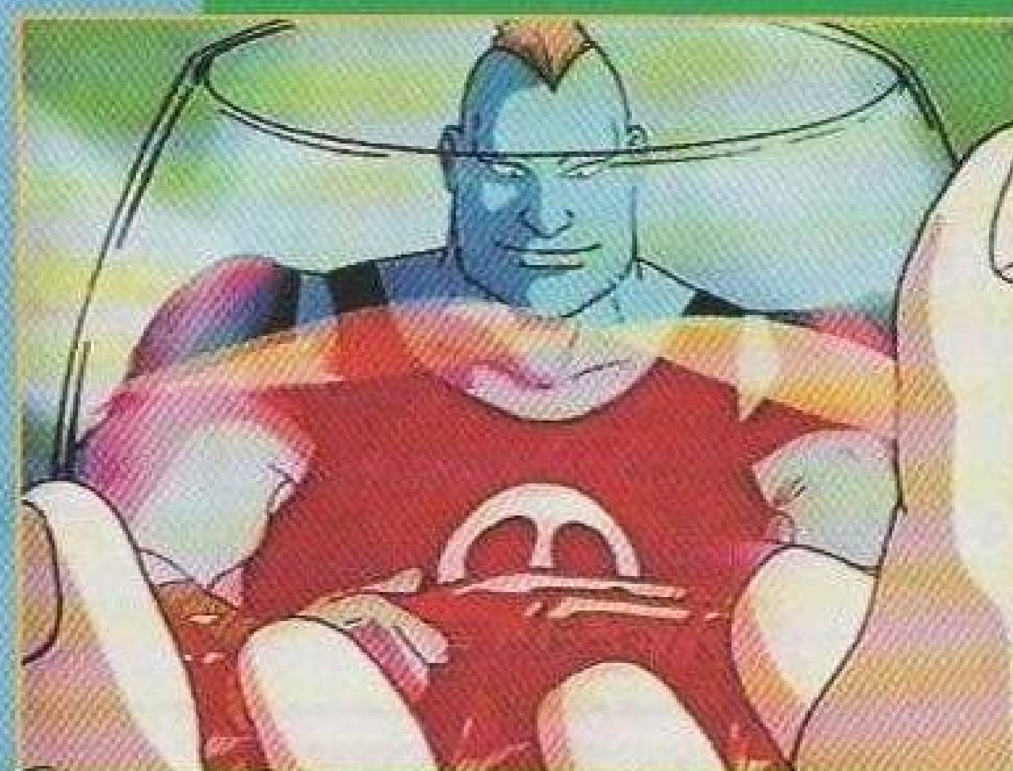
MASTER YOMEI - boss czarnych charakterów, czyli ojciec chrzestny pirackiego półświatka. Przebywa w swojej luksusowej willi gdzieś na obrzeżach galaktyki, gdzie nikt mu nie zawraca głowy. W miejscach, które wymagają interwencji, pojawia się w postaci hologramu. Mądre to i nie zabierające czasu na podróże. Po pierwsze opitoli kogo trzeba, po drugie może postraszyć, a nic mu nie grozi, bo próby fizycznego oddziaływania na szefa kończą się grzebaniem w holograficznej wiązce światła. Wielbiciel kotów (sam jest posiadaczem prawdziwej miauczącej piękności), ale nie wszystkich. Jego sympatia dla Apolla sprowadza się do obietnicy zrobienia z jego skóry wycieraczki przed rezydencję.

APOLLO - lubi lizaki

C.A.T - wbrew pozorom nie ma nic wspólnego z kotami. Jest to rodzaj komputerowego oddziaływania na psychikę, umożliwiający realny wpływ na rzeczywistość, poprzez materializowanie stworzonych w umyśle przedmiotów. Może być użyty jako niezwykle groźna broń. C.A.T jest jak na razie totalnie niekontrolowalny i obecnie znajduje się w fazie testów. Jego zastosowanie na żywych istotach ma wiele nieprzewidywalnych środków ubocznych (z mutacjami włącznie). Właściwie powinien się znaleźć na pierwszym miejscu prezentacji, bowiem to on jest powodem całej intrygi „Galaktycznych piratów".

Apollo i Latell... Posiadanie po swojej stronie facetów (?) takiego formatu ma oczywiście swoje plusy i minusy. Uwzględniając żywiołowość obu agentów i konieczność ponoszenia odpowiedzialności za ich wyczyny. Przykłady? Proszę bardzo... Jedzie nasza parka motorówką w pogoni za przedstawicielem świata zbrodni. I nagle drogę zagradza im olbrzymi „transatlantyk". Co robić? Oblecieć go bokiem czy przeskoczyć górą...? Nic z tych rzeczy. Bierzesz chłopie coś o odpowiednio dużym wylocie i wywalasz w burcie statku dziurę na wylot. Oczywiście dostatecznie dużą, by można przez nią swobodnie przepłynąć.

O treści krótko, bo... No, przyczyn jest kilka, ale o tym za chwilę.



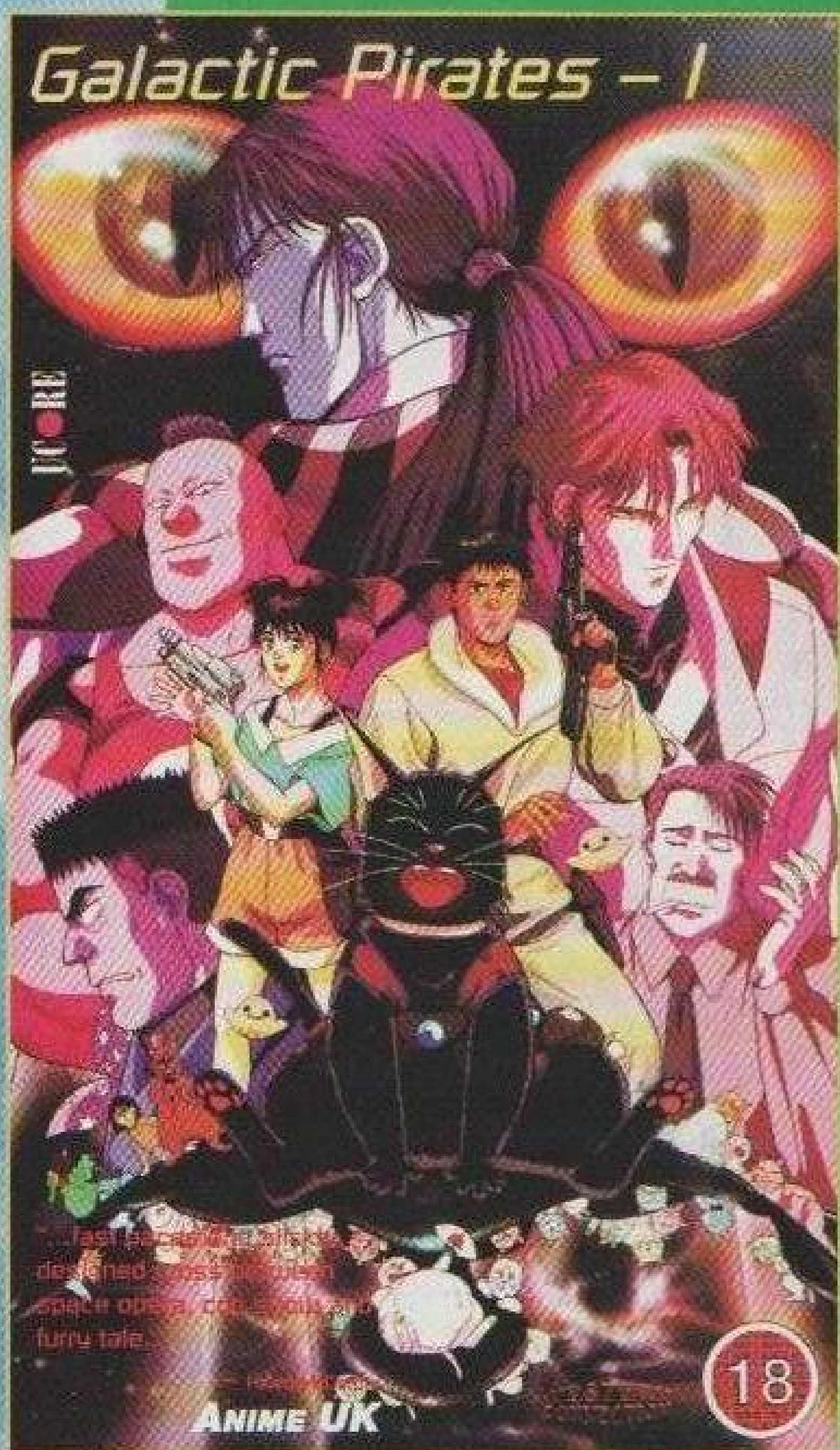
Akcja rusza w momencie, gdy nasi herosi po nie w pełni udanej misji odpoczywają na stacji orbitalnej, będącej jednocześnie kwaterą policji. Apollo usiłuje rozwiązać istotny problem. Dlaczego chrupki „Pia Poppo", które tak wspaniale latają na reklamach telewizyjnych, leżą na podłodze martwym bykiem? Latell ma podobny problem. Jego czekolada ukryta w „miejscu nie do wyśledzenia" wyparowała, mimo że nikt jej nie posądzał o umiejętności latania. Naturalnie do neutralizacji słodyczy przyznaje się kot, za co zostaje skarcony serią laserowych promieni. W momencie, gdy wydaje się, że w końcu strzał Latella będzie celny (zwierzak utknął w wyrwie), zostają obaj wezwani do bossa. W parę minut potem już nie pracują w policji. Powodem jest kilka kilometrów rachunków, w tym odszkodowań dla dzieci, którym agenci ukradli lizaki. Nie pomagają żadne psioniczne sztuczki i nasza parka musi sobie szukać zatrudnienia. Moim zdaniem i tak mają sporo szczęścia. Ja na miejscu ich szefa nie odmówiłbym sobie przyjemności odstrzelenia obu winowajców.



Od tej chwili akcja nabiera tempa... Do wątku wkraczają piraci, filmowcy, szaleni naukowcy i naturalnie sprawca zamieszania, czyli super tajny (nie dla wszystkich) system oddziaływania na ludzką wyobraźnię - system C.A.T. Dużo ganianiny, strzelaniny, pościgów samochodowych i kosmicznych walk (prowadzonych przez zdezorientowany komputer pokładowy ukradzionego statku policyjnego). Skoki podprzestrzenne, nadprzestrzenne i skoki do wody... Ot po prostu anime i już. Nic co niemożliwe nie jest tu obce.

Co na koniec? Ano nic... Nie lubię marudzić, ale widowisko jest na normalnym poziomie. Takie 6 w skali do 10. Przyznaję się bez bicia, że w moim wypadku zaważył również język angielski. O ile do tej pory mogłem uważać, że jestem w stanie zrozumieć co najmniej dużo, to ta pozycja rozłożyła mnie równo na obie łopatki. Duże uznanie dla lektorów, którzy podkładali głosy, bo szybkości wymowy mogłaby im pozazdrościć legendarna Hanka Bielicka. Miejscami dialog zaczyna schodzić do poziomu bełkotu. Ponadto język jest slangowo-idiomatyczny. A gada się tutaj sporo i zrozumienie intrygi staje się co najmniej trudne. Tym samym odpada sporo przyjemności, a zaczyna się męka przepuszczania po kilka razy tego samego kawałka taśmy, bo wydaje ci się, że powiedzieli coś istotnego. Dużym plusem jest nietypowy bohater filmu (moim zdaniem wzorowany na Behemocie z „Mistrza i Małgorzaty" - to taka książka Bułhakowa, gdyby ktoś chciał szukać tego wśród anime). Właściwie Apollo ze swoimi wygłupami rodem ze slapstików braci Marx ratuje film. To on gra pierwsze skrzypce. I czasami aż szkoda takiego pomysłu do przeciętnej w sumie produkcji. Trudno - nie wszystko co anime daje się oglądać bez bólu.

Darek Styrna

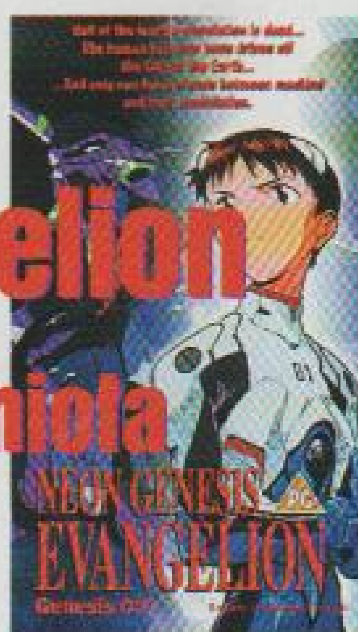


Galactic Pirates - część 1

Produkcja: Uncore S.A./RTM/VCID
Dystrybucja: Anime UK
Czas: 52 minuty
Dozwolone: 18

Neon Genesis Evangelion

foto story - epizod 1: Atak Anioła



1





1. Zapadła grobowa cisza. Pod wodą zbliża się w stronę miasta tajemniczy obiekt. Na nadbrzeżu stoją rzędy dział z lufami wycelowanymi w stronę morza... Witamy w roku 2015.

2





2. W mieście panują pustki. Z głośników dobiega głos:
- Dzisiaj o godzinie 12.30, w dzielnicach Kanto i Chubu, wokół dzielnicy Tokai, został ogłoszony stan nadzwyczajnego zagrożenia. Prosi się o przejście do wydzielonych miejsc schronienia. Powtarzam, dzisiaj...

3





3. Shinji próbuje zadzwonić, lecz słyszy głos w słuchawce:

- Wszystkie normalne linie telefoniczne są wyłączone z powodu najwyższego stanu pogotowia.

4





4. Panna Misato, z którą umówiony jest Shinji, niestety się spóźnia. Shinji zerka na zegarek i zdjęcie panny Misato - zaczyna się niecierpliwić. Rozważa możliwość zejścia do schronu.

5





5. W pewnym momencie Shinji kątem oka dostrzega na ulicy jakąś postać, ale po chwili dochodzi do wniosku, że musiało mu się wydawać...

6





6. Przez miasto przetacza się potężny huk. Ziemia zaczyna drżeć. Jednostki ONZ wycofują swoje siły, zza wzgórza wyłania się Anioł! Przestraszony Shinji przygląda się tej niesamowitej scenie...

7





7. Tymczasem w siedzibie NERV bacznie obserwuje się posunięcia Anioła. Gendo i Fuyutsuki dochodzą do jednoznacznych wniosków - po 15. latach Anioły powróciły!

8





8. Wybucha prawdziwe piekło, eksplozje wstrząsają całą okolicą, wielka stopa Anioła zamienia w gruzy ulicę tuż obok Shinjego, wybuchają pożary - robi się bardzo niebezpiecznie. Shinji pada na chodnik i krzycząc zakrywa głowę rękoma. W tej samej chwili słychać pisk opon - właśnie przyjechała panna Misat. Czas nagli, trzeba się śpieszyć - Shinji przestraszony wskakuje do samochodu.

9





9. W tym samym czasie, gdy Misato i Shinji pędzą ulicami miasta unikając walących się budynków i miażdżących wszystko stóp Anioła, w siedzibie NERV dowództwo stara się znaleźć sposób na powstrzymanie przeciwnika. Niestety wszelkie konwencjonalne rodzaje broni okazują się całkowicie bezużyteczne. W dowództwie panuje nerwowa atmosfera.

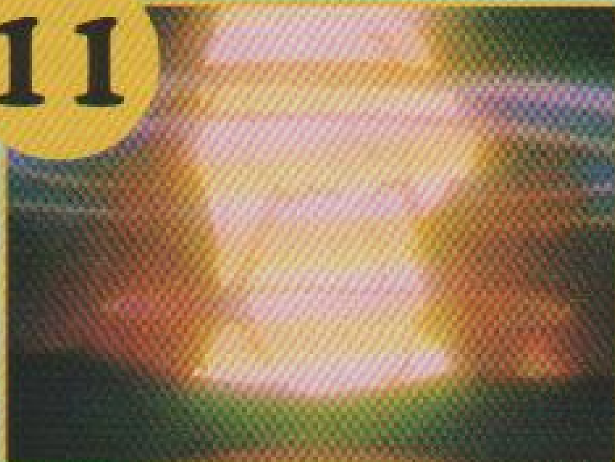
10





10. Fuyutsuki i Gendo Ikari dochodzą do wniosku, że należy działać szybko. Konwencjonalna broń zawiodła, a zatem wydają odpowiednie rozkazy swoim podwładnym. Dzwoni telefon, padają polecenia - cel zostaje namierzony, a głowice rakiet nuklearnych uzbrojone...

11





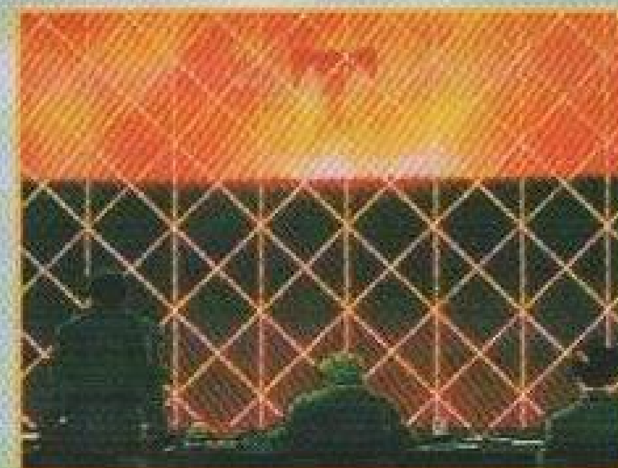
11. Misato orientuje się, że dowództwo postanowiło użyć broni nuklearnej. W ostatniej chwili rzuca się na podłogę samochodu, przygniatając sobą zdezorientowanego Shinjego. Chwilę później potężna eksplozja zalewa wszystko czerwoną poświatą, a potężny podmuch zmiata z jezdni samochód Misato.

12




12. Anioł zostaje trafiony. Gdy opada pył, Misato i Shinji wygrzebują się z samochodu. Nikomu nic się nie stało, nie licząc tego, że Shinji najadł się piachu. Misato i Shinji wspólnymi siłami przewracają samochód z powrotem na koła. Misato dziękuje chłopcu za pomoc i proponuje, aby mówił jej po imieniu. Shinji zgadza się i rewanżuje taką samą propozycją.

13

13. Ku zdziwieniu całego dowództwa atak nuklearny nie przynosi oczekiwanego skutku. Gdy urządzenia znowu zaczynają prawidłowo działać, na ekranach pojawia się nietknięty przeciwnik, który natychmiast regeneruje niewielkie uszkodzenia...

14




14. Shinji i Misato zmierzają do Tokyo-3. Misato dzwoni z samochodu, aby powiadomić odpowiednie osoby w NERV, że wkrótce przybędą na miejsce. Prosi również o przygotowanie wagonu liniowego i zapewnia, że bierze za Shinjego pełną odpowiedzialność. W czasie drogi Misato przechodzi małe załamanie nerwowe, gdy uświadamia sobie, że ma jeszcze 33 raty do spłacenia za samochód, a ten już znajduje się w opłakanym stanie. Na dodatek trzeba będzie zapłacić za naprawę, a do tego zniszczone ubranie i w ogóle! - mimo pesymistycznych myśli, Misato nie daje po sobie poznać, że jest przygnębiona i uśmiecha się do Shinjego, gdy ten pyta o...

15




15. ...Stojące z tyłu samochodu akumulatory, które najwyraźniej nie należą do Misato. Shinji jest zdegustowany zachowaniem swojej opiekunki i nie przyjmuje do wiadomości tłumaczeń o tzw. specjalnych prawach przysługującym międzynarodowym urzędnikom, czyli także Misato.

16




16. Gendo Ikari trafia „na dywanik". Szefostwo przekazuje mu dowództwo nad tą operacją. Zapada decyzja o uruchomieniu EVA-01 - pierwszej jednostki Evangeliona. Pozostaje tylko pytanie - kto nim pokieruje...?

17




17. Tymczasem Misato i Shinji przybywają na miejsce. Zjeżdżając wagonem liniowym rozmawiają między innymi o ojcu Shinjego. Chłopiec wyraźnie nie pała do swojego rodziciela zbytnią sympatią. Misato podziela odczucia chłopca. - W pewnej chwili oczom Shinjego ukazuje się przepiękny i szokujący zarazem obraz Geofrontu - podziemnej fortecy, siedziby NERV, miejsca sprawowania pieczy nad rodzajem ludzkim.

18




18. Misato jak zwykle gubi się w zawiłych korytarzach NERVu. Gdy Shinji i Misato spotykają Ritsuko Katsuragi, chłopiec po raz pierwszy słyszy tajemniczo brzmiące określenie - „Trzecie Dziecko", którym, według słów Misato, jest właśnie on sam...!

19




19. Misato, Ritsuko i Shinji, w końcu docierają na miejsce. Gdy zapalają się światła, Shinji ze zdziwieniem stwierdza, że stoi przed olbrzymią głową Evangeliona-01 - wielozadaniowej, humanoidalnej maszyny walczącej - jak to określa Ritsuko.

20




20. Czy to dzieło mojego ojca? - pyta oszołomiony Shinji. - Tak! - odpowiada Gendo, który właśnie pojawił się w oknie na szczycie pomieszczenia, w którym umieszczono Evangeliona. Na zewnątrz Anioł sieje zniszczenie, natomiast tutaj ważą się losy ludzkości. Gendo każe synowi wsiąść do Evangeliona-01 i odeprzeć atak Anioła, Shinji zdecydowanie odmawia... Czas biegnie nieubłaganie... Anioł zbliża się do Tokyo-3...

21




21. Sytuacja staje się bardzo dramatyczna, Shinji nie może zrozumieć, że ojciec wezwał go tylko po to, aby kazać mu umrzeć. Shinji nie chce słyszeć żadnych tłumaczeń, jest zaszokowany propozycją pilotowania Evangeliona, przecież nie ma o tym pojęcia! - tymczasem na zewnątrz Anioł atakuje, całym Geofrontem wstrząsają eksplozje, Shinji odruchowo zasłania głowę rękoma i w tym samym momencie unieruchomiony Evangelion robi to samo!

22




22. Shinji ma do wyboru - albo pokierować Evangelionem, albo pozwolić zasiąść za sterami ciężko rannej Rei, co z pewnością ją zabije. Wobec tak dramatycznych zdarzeń Shinji w końcu przełamuje się i oświadcza, że pokieruje Evą!

23

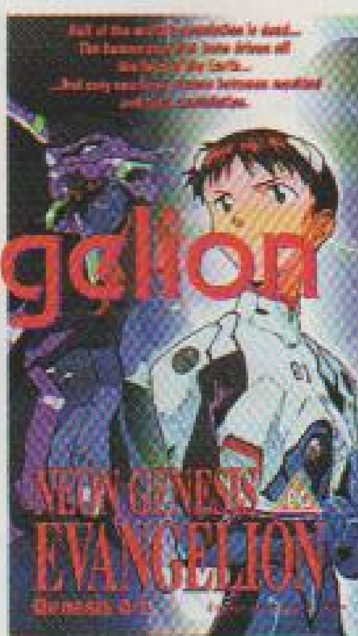



23. Shinji wsiada do Evangeliona, ku zdziwieniu (prawie) wszystkich, jego fale mózgowe natychmiast synchronizują się z Evą. EVA-01 z Shinjim w środku wyjeżdża na powierzchnię i staje naprzeciw Anioła. Misato patrząc na ekran, mówi:
- Nie daj się zabić Shinji. Wróć żywy...

Koniec epizodu pierwszego
cdn...

Neon Genesis Evangelion

foto story - epizod 2: (Nieznany sufit) Bestia



1



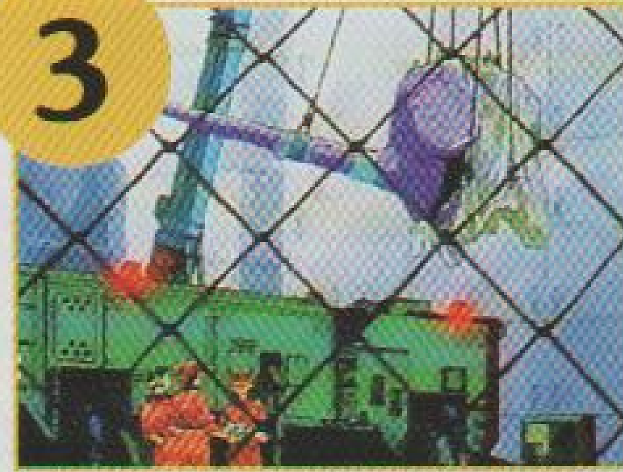

1. Shinji rusza do ataku - przynajmniej się stara, gdyż ma problemy z zapanowaniem nad podstawowymi funkcjami Evangeliona-01. Próbuje stawiać pierwsze kroki, lecz potyka się i upada. Anioł natychmiast to wykorzystuje - atakuje Evangeliona, łamie mu lewe ramię i kilkakrotnie strzela w głowę. Shinji jest śmiertelnie przerażony. Uszkodzony Evangelion osuwa się na ziemię. A więc to już koniec...?

2




2. Shinji leży w szpitalu. W jego głowie kłębią się myśli, tysiące pytań bez odpowiedzi... Zarówno przyszłość, jak i przeszłość, jest jedną wielką niewiadomą... Shinji leży i patrzy w... Nieznany sufit...

3




3. Na ulicach miasta trwa wielkie sprzątanie po rozegranej nocą bitwie, również przywódcy z Projektu Instrumentalizacji Ludzkości nie próżnują - trwa wielka debata nad przyszłością NERVu i całego projektu. Jak zwykle zdania są podzielone. Niektórzy wydają się nie być zadowoleni z faktu, że Evangeliona pilotuje Shinji. Gendo wie, że jest już za późno, aby się wycofać - stawką jest przyszłość całej ludzkości...

4




4. Misato i Shinji czekają na windę. Gdy drzwi otwierają się, okazuje się, że tą windą jedzie Gendo Ikari. Spotkanie przebiega bez jednego słowa, ale jest aż nadto wymowne - Shinji odwraca głowę, winda odjeżdża. Shinji i Misato czekają na kolejną windę...

5




5. Gdy Misato dowiaduje się, że Shinji ma mieszkać sam, natychmiast łapie za słuchawkę i oświadcza Ritsuko, że zamierza wziąć pełną odpowiedzialność za Shinjego. Po drodze oboje wpadają do sklepu, gdyż, jak twierdzi Misato - należy zrobić przyjęcie powitalne dla nowego lokatora! A zanim dojadą do domu, Misato ma jeszcze jedną niespodziankę w zanadrzu...

6




6. ...Misato i Shinji czekają na odpowiednią godzinę i... Zaszokowany Shinji widzi, jak spod ziemi wyrastają budynki - to właśnie jest Tokyo 3 - mówi Misato - nasze miasto rodzinne i zarazem forteca powstrzymująca Anioły.

7





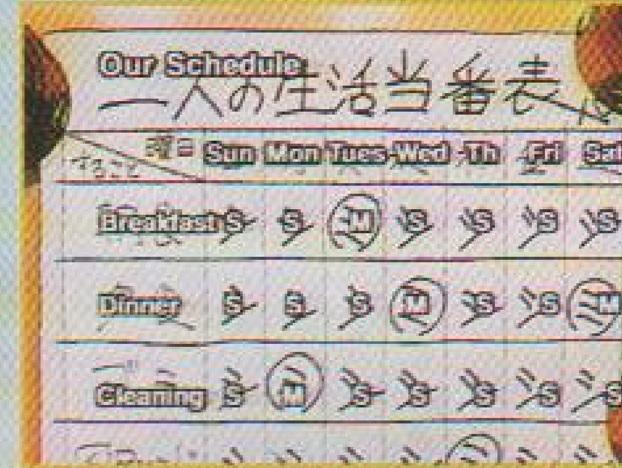
7. Misato i Shinji trafiają w końcu na miejsce - to twój nowy dom Shinji - mówi Misato, zapraszając do wejścia do swojego apartamentu. Shinji niepewnie przekracza próg i stwierdza, że przytulne mieszkanko Misato, to w rzeczywistości sterty naczyń, butelek i puszek po jej ukochanej marce piwa. Ta dziewczyna naprawdę potrafi zaskoczyć.

8




8. Misato i Shinji siadają do kolacji. Shinji patrzy jak jego urocza opiekunka zabiera się do pałaszowania dań z mikrofalówki i zapijania to swoim ukochanym piwem. Hmm - czy tak ma wyglądać kolacja, nie jestem przyzwyczajony do takiego jedzenia - mówi Shinji. Ha! - lepiej nie zadzierać z panną Misato!

9

9. Misato i Shinji zapełniają „tablicę codziennych obowiązków" grając w grę zwaną Janken (kamień, nożyczki, papier - gu, choki, pa) i znowu naiwny Shinji dał się nabić w butelkę - teraz będzie musiał przez większość najbliższego tygodnia przygotowywać posiłki, wynosić śmiecie i czyścić wannę. No cóż - Misato jest bardzo dobra w te klocki, a gra była sprawiedliwa...

10




10. Dobra. Koniec kolacji, czas na kąpiel przed snem! - Shinji wchodzi do łazienki pełnej damskiej bielizny i... widzi najprawdziwszego na świecie pingwina! Ratunkuuuu! Panno Misato! Pi, pi, pi, pi, pingwin! - oczywiście - stwierdza spokojnie Misato - ma na imię Penpen i mieszka razem ze mną. A tak przy okazji... jesteś na golasa... (ta scena, to prawdziwy majstersztyk!).

11




11. Podczas kąpieli Shinjego nachodzą różne dziwne myśli: Misato nie jest taka zła jak się na początku wydawało, hmm, zazwyczaj w wannie przychodzą mi do głowy bardziej nieprzyjemne rzeczy, niż zwykle...

12




12. Tymczasem Gendo Ikari i Ritsuko rozmawiają o możliwości uruchomienia modelu prototypowego Evangeliona-00. EVA-00 stoi uszkodzona, widać miał tu miejsce jakiś wypadek. Według słów Gendo, EVA-00 będzie gotowa za 20 dni...

13




13. W czasie, gdy Shinji próbuje zasnąć, Misato rozmawia przez telefon z Ritsuko. Misato wyraża obawę, że gorzkie doświadczenia Shinjego mogą negatywnie odbić się na jego psychice. A poza tym nie może się z nim dogadać. - Chociaż Anioł został pokonany, Misato odczuwa dziwny niepokój...

14




14. Shinji leży w swoim pokoju i zerkając w górę myśli:
- Kolejny nieznany sufit. Oczywiście, przecież w tym mieście nie ma miejsca, które bym znał.
Shinji zaczyna sobie przypominać walkę z Aniołem...

15




15. ...W głowie Shinjego wciąż na nowo rozgrywa się scena walki. Anioł atakuje, łamie Evangelionowi rękę, przestrzeliwuje na wylot głowę i rzuca EVĄ-01 o budynek. Wszystkie układy wyłączają się, wyje alarm, koniec wydaje się być już tak blisko...

16




16. EVA-01 stała się bezużyteczną kupą złomu, wszystkie systemy przestały działać, cały zespół obsługujący jest bezradny - jedyne co mogą zrobić, to patrzeć jak Anioł zabija Shinjego i niszczy całe miasto... Jednak nagle, ku zdziwieniu wszystkich Evangelion aktywizuje się i...

17




17. ...Rusza do ataku! Niestety walka nie jest prosta, gdyż przeciwnik dysponuje lepszym wyszkoleniem i doświadczeniem. Ziemia drży, gdy potężne jednostki ścierają się w morderczej walce...

18




18. Gdy już się wydaje, że nie może się wydarzyć nic bardziej zaskakującego, nagle złamana wcześniej lewa ręka Evangeliona zrasta się! Wszyscy obserwatorzy są zaszokowani tak szybkim procesem regeneracji. Eva atakuje pole ochronne Anioła (AT FIELD), które ten zdołał w międzyczasie włączyć...

19



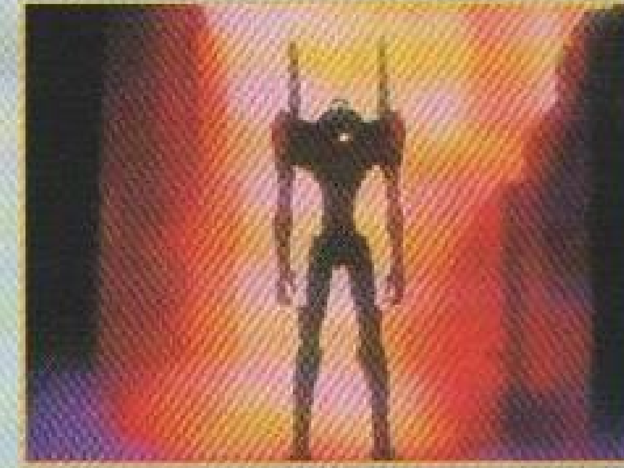

19. Evangelion przebija się przez pole ochronne Anioła i rzuca do ostatecznego ataku. Anioł przyjmuje kolejne ciosy, przegrywa, w ostatnim desperackim kroku wskakuje na Evangeliona, owija się wokół jego korpusa i...

20




20. ...Eksploduje! Nad miastem pojawia się kula ognia, ziemia drży. Wszyscy są pewni, że Shinji zginął, że Evangelion nie był w stanie przetrwać tak potężnej eksplozji. Gdy wtem...!

21

21. ...Z płomieni wyłania się znajoma sylwetka - EVA-01! Kroczy pewnie przed siebie, zwycięska, majestatyczna, potężna... Wszyscy wydają się być zdziwieni tak zaskakującym rozwojem sytuacji...

22




22. ...Nikt nie przewidział, że Shinji jest w stanie tak mistrzowsko zapanować nad Evangelionem... No, prawie nikt... Pewne tajemnice są dostępne tylko dla wybrańców...

23

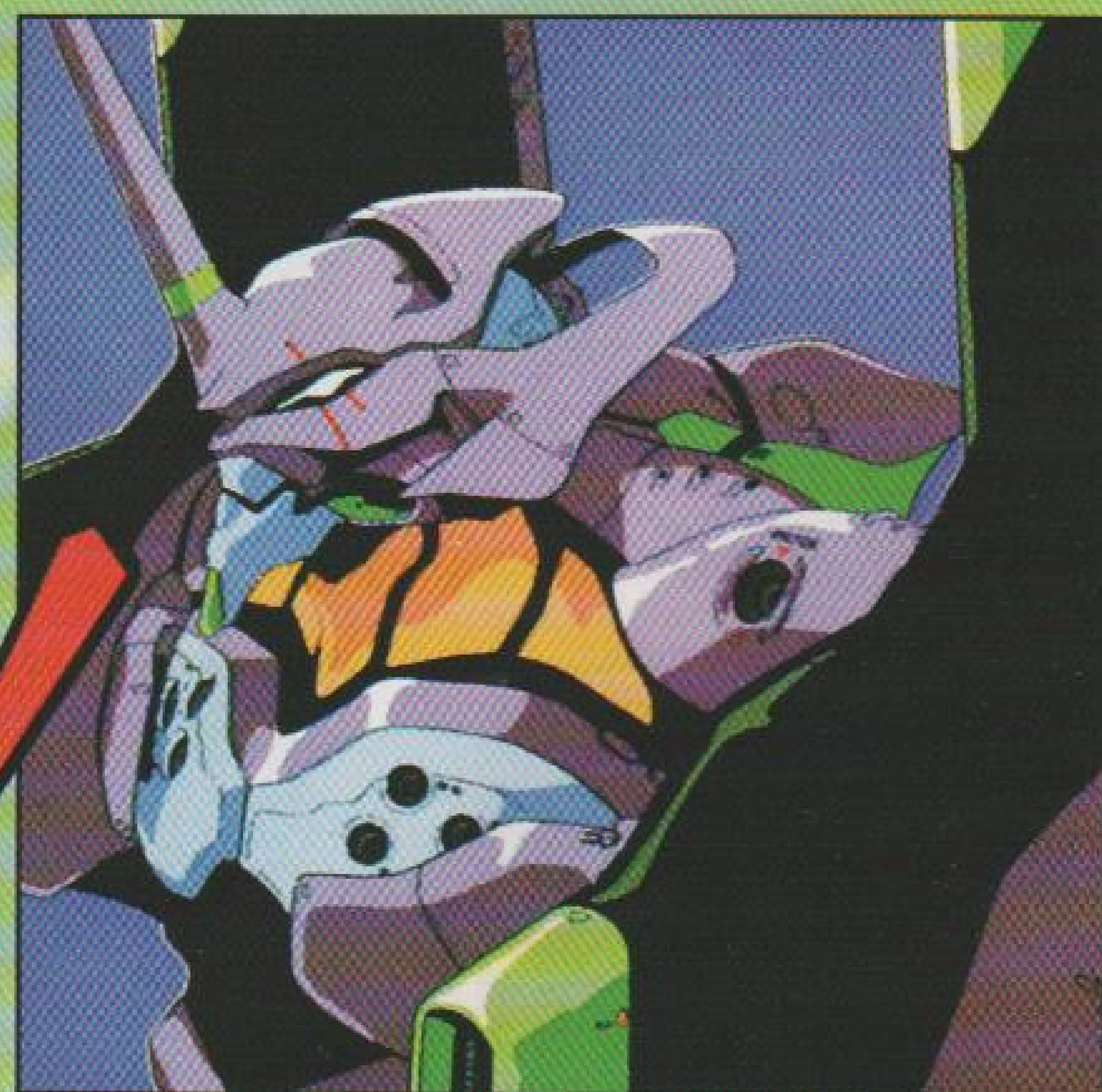



23. Shinji nie może zapomnieć o koszmarze. Leży w swoim pokoju, rozmyśla i próbuje zasnąć. Rozlega się pukanie do drzwi - Misato pyta, czy może wejść, gdy Shinji nie odpowiada, Misato staje w drzwiach i mówi cicho:
- Zrobiłeś naprawdę coś chwalebnego, możesz być z siebie dumny i nosić głowę wysoko w górze. Dobranoc Shinji. ...Dobranoc drodzy Czytelnicy...

Koniec epizodu pierwszego
cdn...
Opracował Mr Jedi



„A zasadziwszy ogród w Eden na wschodzie, Pan Bóg umieścił tam człowieka, którego ulepił. Na rozkaz Pana Boga wyrosły z gleby wszelkie drzewa miłe z wyglądu i smaczny owoc rodzące oraz drzewo życia w środku tego ogrodu i drzewo poznania dobra i zła."
(Księga Rodzaju 2:8~9)



NEON GENESIS EVANGELION

CZĘŚĆ 3 i 4

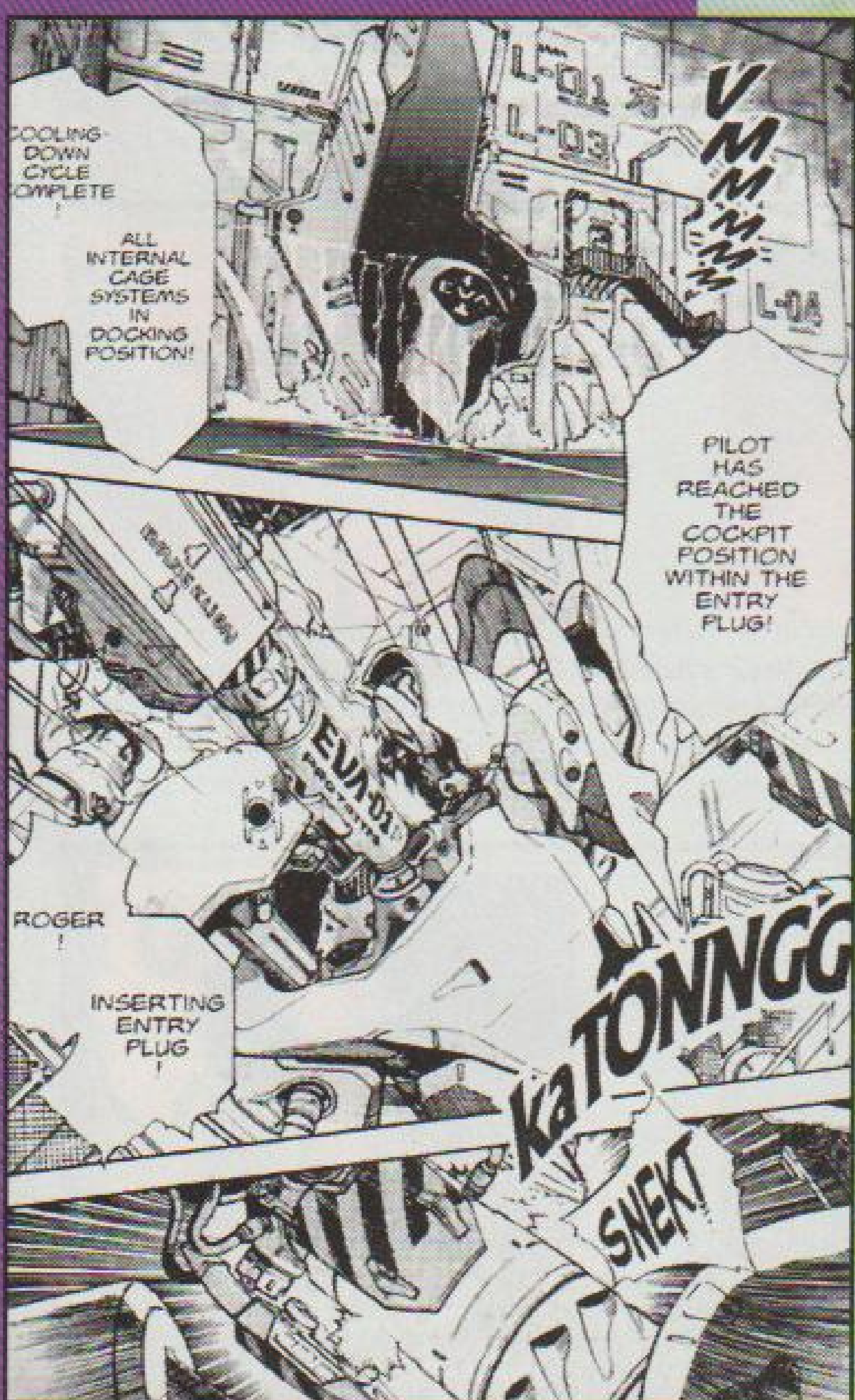
Manga „Neon Genesis Evangelion" (Shin Seiki Evangelion) jest alternatywną wersją wydarzeń rozgrywających się w serii telewizyjnej. Ponieważ odpowiada za nią Yoshiyuki Sadamoto (chara designer postaci występujących w „Evangelionie"), a jej publikacja rozpoczęła się mniej więcej pół roku przed emisją serii w TV, tak więc czytelnicy znajdą tu sporą ilość odstępstw od zasadniczej historii.

Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to „Shin Seiki Evangelion" ukazuje się regularnie w odcinkach w magazynie mangowym "Shonen Ace Monthly" wydawnictwa Kadokawa Shoten, a do dnia dzisiejszego ukazały się cztery pełne tomy (po około 200 stron każdy), stanowiące kompilację dokonań Yoshiyuki Sadamoto. Wydawcą amerykańskim jest Viz Select Comics, który wydaje „Evangeliona" w tradycyjnych, 26 stronicowych zeszytach. Warto jednak zauważyć, że pierwszy raz wydawca ten zdecydował się na publikację jednoczesne dwóch wersji zeszytów z tym samym odcinkiem. Na rynku najbardziej dostępna jest wersja - można by rzec - tradycyjna, dostosowana do gustu przeciętnego amerykańskiego czytelnika (anglojęzyczne onomatopeje, tradycyjny układ stron etc.). Znacznie bardziej ciekawa jest wersja dla fanów, która nosi tytuł „Neon Genesis Evangelion: Special Collector's Edition".





Kosztuje ona dokładnie tyle samo ile „tradycyjna", ale jest ona odzwierciedleniem zapotrzebowania wytworzonego przez ortodoksyjnych fanów mangi. Takie wydanie posiada więc podwójną okładkę z tradycyjną japońską pisownią, wszystkie onomatopeje zachowane zostały w swoim oryginalnym wyglądzie (i brzmieniu, jeśli można tak powiedzieć), a także jest tu obecny japoński „prawo-lewy" układ stron. Z naszego europejskiego podwórka warto jeszcze dodać, że właśnie we Francji ukazał się pierwszy tom „Evangeliona", który jest odpowiednikiem japońskiego dwustu stronicowego wydania. Takie cudo kosztuje tylko 42 franki, więc jeżeli choć trochę posługujecie się językiem rewolucjonistki-Marianny, lub macie kogoś w pobliżu o frankofońskich zdolnościach, możecie śmiało uderzać. Więcej o tym wydaniu napiszę już niedługo.



MAYA IBUKI

Stopień: porucznik (1st Lieutenant)
Zawód: operatorka centrum dowodzenia
Data urodzenia: 11.07.1991
Nota: Pani porucznik Ibuki jest jedną z trzech osób zatrudnionych w NERV na stanowisku operatora Systemu Analiz MAGI (patrz: Kawaii nr 11/98). Jej bezpośrednią przełożoną jest kapitan Misato Katsuragi. Ibuki nie jest jednak specjalnie protegowana przez Misato, ale przez szefa zespołu naukowego w NERV - dr Ritsuko Akagi. Pomaga ona Ritsuko w Projekcie Evangelion.



STAGE 3: UNIT-01, LIFT OFF

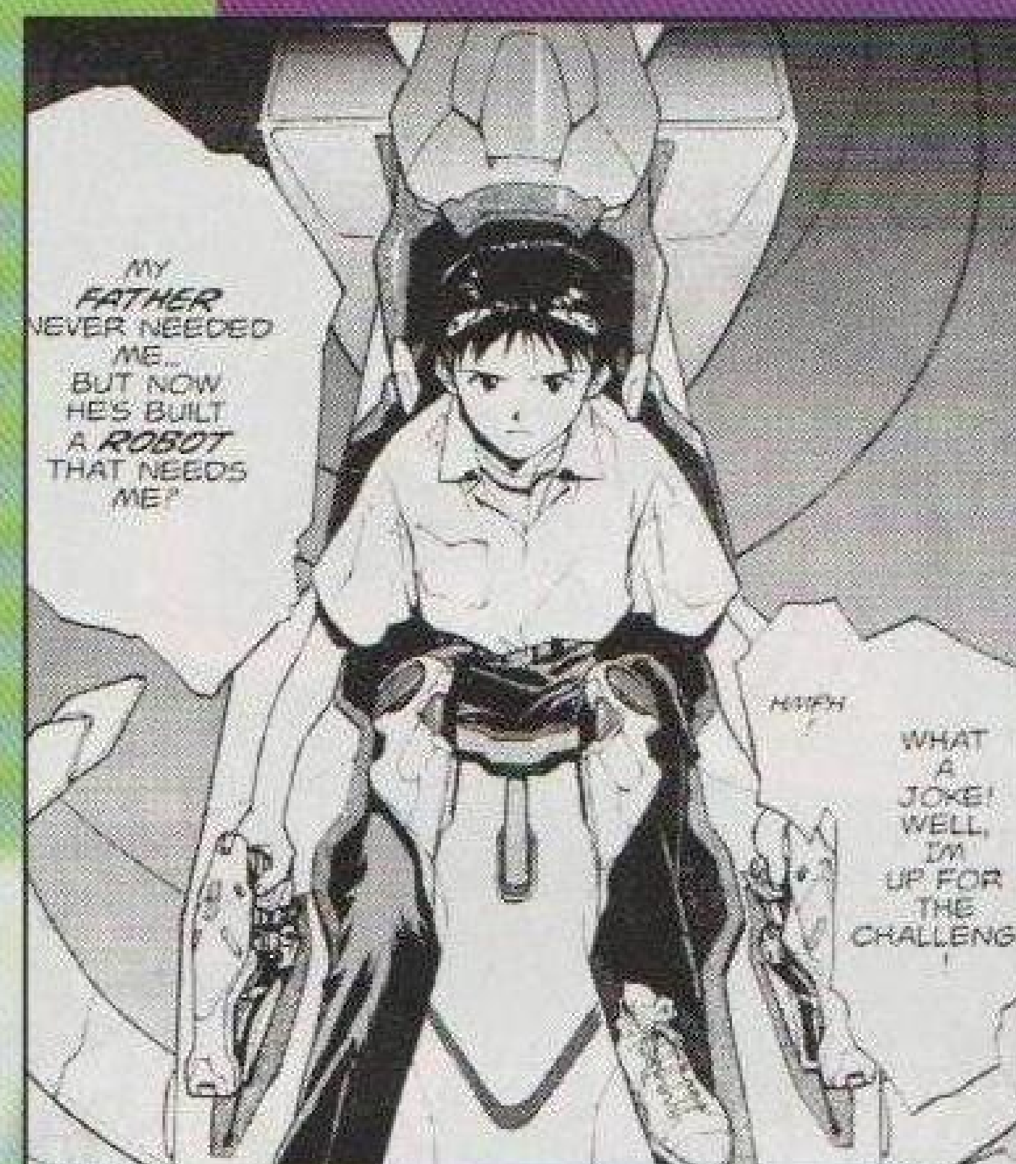
Anioł, który właśnie wykrył Geofront, wystrzelił strumień energii. W wyniku tego zdarzenia zaczęło walić się sklepienie, a bloki mieszkalne Tokio-3, schowane na czas ataku pod powierzchnię ziemi, spadły niebezpiecznie blisko Geofrontu i głównej siedziby NERV. Opadające lampy i kawałki żelaznych konstrukcji niemal przygniotły ranną Rei Ayanami. W mandze brak jest w tym momencie scenki z pierwszego odcinka anime, w którym to po raz pierwszy uaktywnia się Eva-01. Dla pełnej przejrzystości: w odcinku „Atak Anioła", kiedy na zebranych spadają różne przedmioty, odłączona (!!!) EVA chroni prawą ręką Shinji'ego, co było pierwszą zagadką, na której wyjaśnienie trzeba będzie jeszcze zaczekać (to na wszelki wypadek, gdyby ktoś zarzucił mi spoilerowanie). Powróćmy jednak do mangi. Shinji rzuca się na pomoc Rei, jednocześnie zastanawiając się, „jak ktoś o takiej kondycji, może pilotować taką maszynę". W takiej sytuacji, krótko mówiąc, Shinji zostaje postawiony przed ścianą, a dodatkowych wyjaśnień udzieliła mu Misato: „Więc widzisz Shinji jak to wygląda...? Potrzebujemy cię. Ale jeśli nie zamierzasz pilotować Evy, to będziesz nam tutaj tylko przeszkadzał. Czy mnie rozumiesz?". Nie tak so-

bie Shinji wyobrażał swoje pierwsze spotkanie z ojcem. Zamiast celebracji ponownego zjednoczenia z ojcem, został zmuszony do podjęcia ciężkiej decyzji. Decyzji, która na pewno okaże się przełomową w jego życiu. Jeżeli nie on będzie pilotem Evy, wtedy za jej sterami zmuszona będzie usiąść ciężko ranna Rei. Nie tylko wstyd nie pozwala Shinji'emu odmówić wykonania prośby (z lekką domieszką szantażu), ale również wściekłość na jego ojca - Gendo Ikari. Ostatnie spojrzenie Shinji'ego - powiedzmy sobie szczerze, spojrzenie szaleńca i człowieka doprowadzonego na skraj wytrzymałości nerwowej - w kierunku ojca było bardzo wymowne. Shinji niemal pogodził się z nadchodzącą śmiercią, której bardzo pragnął i która miała go uwolnić od niesprawiedliwości tego świata (patrz: część pierwsza; prolog). Również ta część jest lekko zmodyfikowana w stosunku do anime, gdzie Shinji parokrotnie wykrzykuje „Nie wolno mi teraz odejść!", co raczej nie sugeruje zamiarów samobójczych. W mandze jest to bardziej czytelne, gdyż wypowiada taką oto kwestię: „Nie boję się śmierci!".

MAKOTO HYUGA

Stopień: Porucznik (1st Lieutenant)
Zawód: operator centrum dowodzenia
Data urodzenia: nieznana
Nota: Tak jak Ibuki i porucznik Shigeru Roba (którego przedstawimy później), porucznik Hyuga jest odpowiedzialny za monitoring taktyczny w centrum dowodzenia NERV. Jest zakochany w Misato. Ma około dwudziestu lat.







Tak więc niedoświadczony Shinji zmuszony został do pilotowania Evy-01. Tutaj następuje cały etap przygotowań (wkładanie do „klatki", synchronizacja fal, zwalnianie zasuw, przesuwanie pomostów), które, szczerze powiedziawszy, zrobiły na mnie wielkie wrażenie podczas pierwszego seansu „Evangeliona". Mimo dużych obaw zespołu naukowego, okazało się, że błędy synchronizacji Shinji'ego z Evą są poniżej 0,3%. Evangelion-01 był gotowy do startu. Około pół minuty później Shinji był już na powierzchni. Stanął twarzą w twarz z Aniołem - samotny, wściekły i zupełnie nieprzygotowany do walki. Ostatnimi słowami padającymi w trzecim zeszycie, są słowa Misato: „Powodzenia... Shinji...".



Typ Evangeliona: Jednostka 1 (EVA-01)

Pilot: Ikari Shinji
Właściciel: NERV
Nota: EVA-01 jest modelem testowym. Kolor pancerza - fiolet. Wydaje się posiadać parę cech charakterystycznych, których braki wykazywały inne modele Evangelionów. Jest ona jedynym modelem Evangeliona, który potrafił się restartować po całkowitym odłączeniu energii. Do dziś powód tego zdarzenia jest nieznany. Ponadto składa się z innych układów, których nie posiadają Modele Produkcyjne Evangeliona. EVA-01 ma jedną parę oczu.





Minusy tej części? A i owszem. Ponad połowę trzeciego zeszytu zajmują przygotowania do startu Evangeliona, które - fakt - są świetne graficznie, ale to nie rekompensuje czytelnikowi poniesionych kosztów! Przebrnięcie przez dialogi i fabułę podrozdziału „Unit 01, lift off", zajmuje około dziesięciu minut (i to w po-







rywach, jeśli lubujesz się w analizowaniu każdego kadru). Ten zeszyt nie powinien ukazać się w takiej formie, ale obowiązkowo w połączeniu w jedną całość z zawartością części czwartej. Skoro wydawca nie mógł tego uczynić, to pozwólcie, że choć w części spróbuję naprawić ten (moim zdaniem) błąd.



STAGE 4: SILENCE...

Tak więc Evangelion-01 i Anioł stanęły na przeciw siebie. Według Misato, Anioł jest istotą, która ma możliwość przewidywania biegu wydarzeń. „Jesteśmy jak dzikie zwierze, wypłoszone ze swojej groty za pomocą dymu" - ta kwestia najlepiej oddaje charakter rozgrywających się zdarzeń.

Shinji znalazł się przed prawdziwym egzaminem ze swojej dojrzałości. Sprawdzian polegał na rzuceniu Shinji'ego od razu na głęboką wodę, a jednym z testów okazało się postawienie pierwszego kroku Jednostką-01. A nie była to rzecz łatwa. Najtrudniejszą rzeczą dla

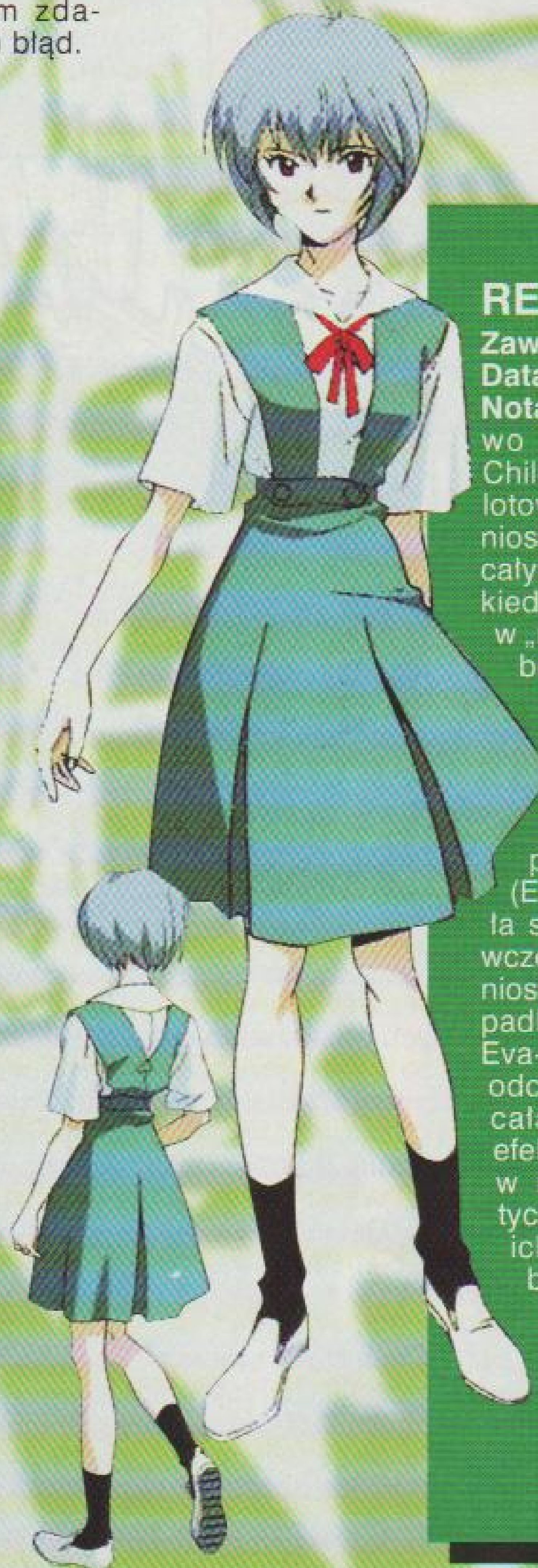


ludzi przechodzących rehabilitację ruchową, jest postawienie pierwszych kroków. Z czego to wynika? W takich momentach ludzie koncentrują się na tym procesie i starają się myśleć podczas chodzenia. Tym czasem możliwość chodzenia u człowieka wynika bardziej z działań rutynowych, to jest takich, przy których nie używamy intelektu, ale po prostu bezmyślnie powtarzamy pewne zachowania (jak np. Charlie Chaplin w swojej parodii zakładów Forda). A właśnie myślenia „o chodzeniu", czy też pewnego stanu koncentracji na wykonywanej rzeczy, wymagała obsługa Evangeliona. W każdym bądź razie, Shinji w końcu postawił ten pierwszy krok.









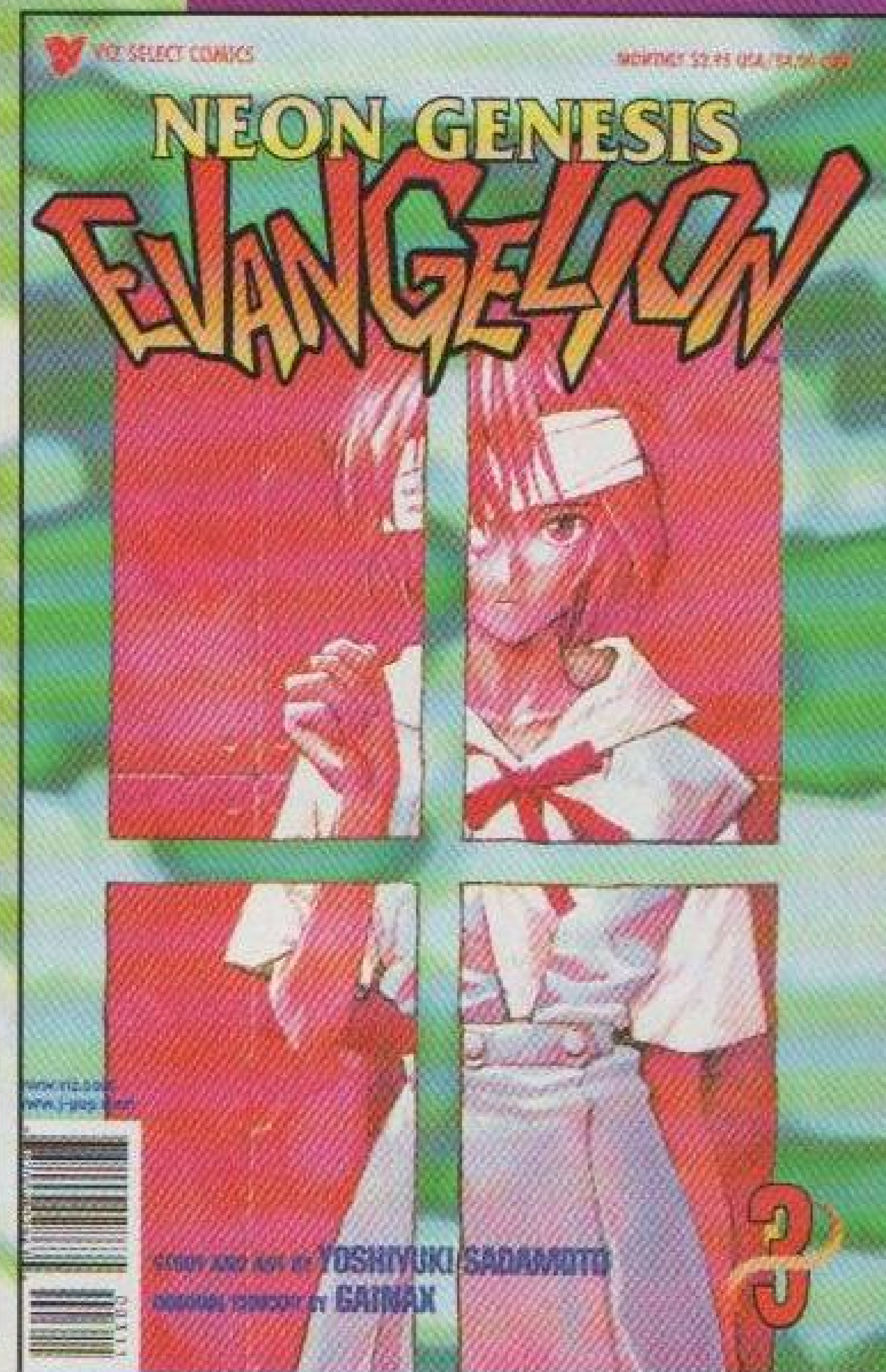
REI AYANAMI

Zawód: uczennica szkoły średniej
Data urodzenia: ??.??.2001
Nota: Rei Ayanami nazywana jest kodowo „Pierwszym Dzieckiem" (First Child), które zostało wybrane do pilotowania jednostek Evangelion. Odniosła poważne rozległe obrażenia na całym ciele (m.in. pęknięta śledziona) kiedy pilotowała Jednostkę-01 (którą w „normalnych" warunkach sterować będzie Shinji). Było to na początku ataku Trzeciego Anioła, w chwili, kiedy do Tokio-3 przybył do ojca młody Shinji Ikari (patrz: część pierwsza). Podstawową jednostką pilotowaną przez Rei jest Jednostka „0" (Evangelion-00). Rei przechodziła specjalistyczne treningi już od wczesnej fazy projektu. W anime odniosła ciężkie obrażenia w czasie wypadku podczas testów z modelem Eva-00, dlatego też w pierwszym odcinku telewizyjnym widzimy ją całą w bandażach (nie jest to efekt walki z Trzecim Aniołem jak w mandze!). Jest introwertyczką, nigdy nie pokazuje swoich uczuć na zewnątrz. Jest bardzo cichą, tajemniczą i posłusznie wykonującą rozkazy osobą. Ma 14 lat i aktualnie jest na drugim roku w szkole średniej w Tokio-3.









Kiedy minął pierwszy strach, a na wierzch wypłynęła chęć samodestrukcji, Shinji przypuścił szaleńczy atak na Anioła. Z okrzykiem na ustach, niczym legendarni Kamikadze, skoczył na zdeformowanego stwora. Niestety, Anioł zrobił unik, a Shinji wyrżnął z impetem w budynek (tego wydarzenia również brakuje w anime). Chwilę później Eva znalazła się w śmiertelnych objęciach Anioła. Wyłamany nadgarstek Evy spowodował zupełny paraliż zmysłów Shinji'ego w środku (wszak był zsynchronizowany z Evą). Próby przekonania go przez Misato nie przyniosły żadnych efektów. To wywołało podejrzenia u dr Ritsuko Akagi, że synchroczęstotliwości wywołały wahania zarówno u Evy, jak i Shinji'ego. Tak czy owak, Jednostka-01 była niezdolna do walki. Dodatkowo, w wyniku strzałów energetycznych w głowę Evy, strefa kraniologiczna Shinji'ego (czyli mówiąc prościej, okolice czaszki) uległa paraliżowi. Eva natomiast została rzucona przez Anioła na ogromny blok mieszkalny. Sytuacja wyglądała doprawdy tragicznie. Eva-01 wyglądała na zupełnie pokonaną. Z jej głowy eksplodował płyn, niczym krew rozpryskujący się po okolicznych budynkach.

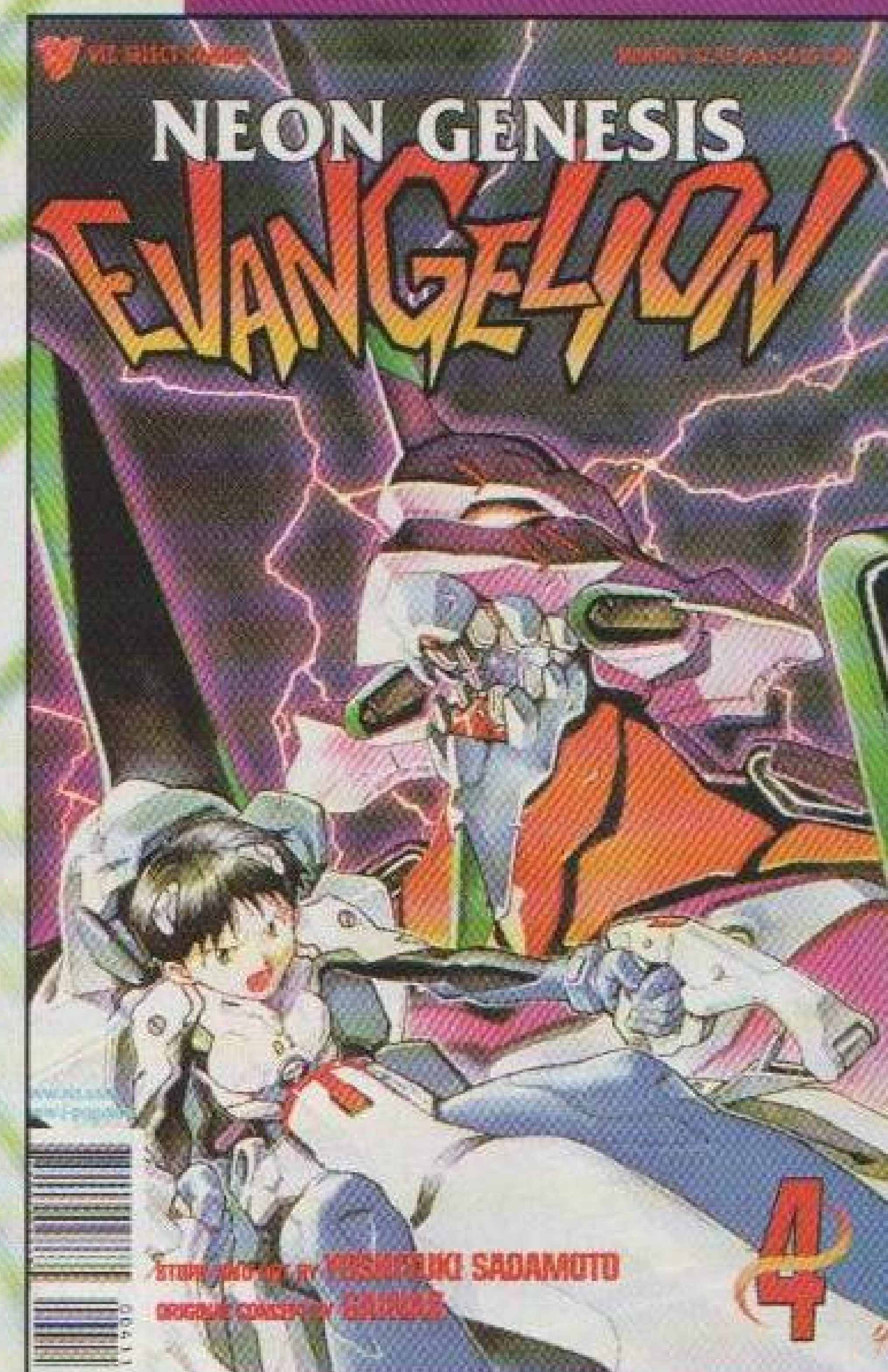
Zespół naukowców stwierdził odcięcie energii kontrolującej neurony. Puls zsynchronizowanych jednostek zaczął nagle niebezpiecznie wzrastać.

Nagle wszystkie komunikaty zostały odrzucone przez Jednostkę-01. Zdrowie młodego pilota stało się w takiej sytuacji najważniejsze. Ale wszystkie odczyty z Evangeliona przestały docierać do przerażonej obsługi. Nikt nie był w stanie stwierdzić, czy Shinji jeszcze żyje. Wszelki kontakt z Evą został utracony. Jednostka-01 zamilkła zupełnie...

I to tyle na dzisiaj. Ciąg dalszy nastąpi.

Mr.Gato

PLUG SUIT - Jest to rodzaj kostiumu, którym to zakłada pilot zanim zasiądzie za sterami jednostki Evangelion. Wzmacnia on synchronizację pilota z Evą. Jedyną konieczną rzeczą dla pilotowania Evangelionów jest natomiast przypięcie do włosów pilota rzeczy (przekaźnika?), która swoim wyglądem przypomina klamerki, czy też spinacze do włosów.





Neon Genesis Evangelion: Część 3 i 4

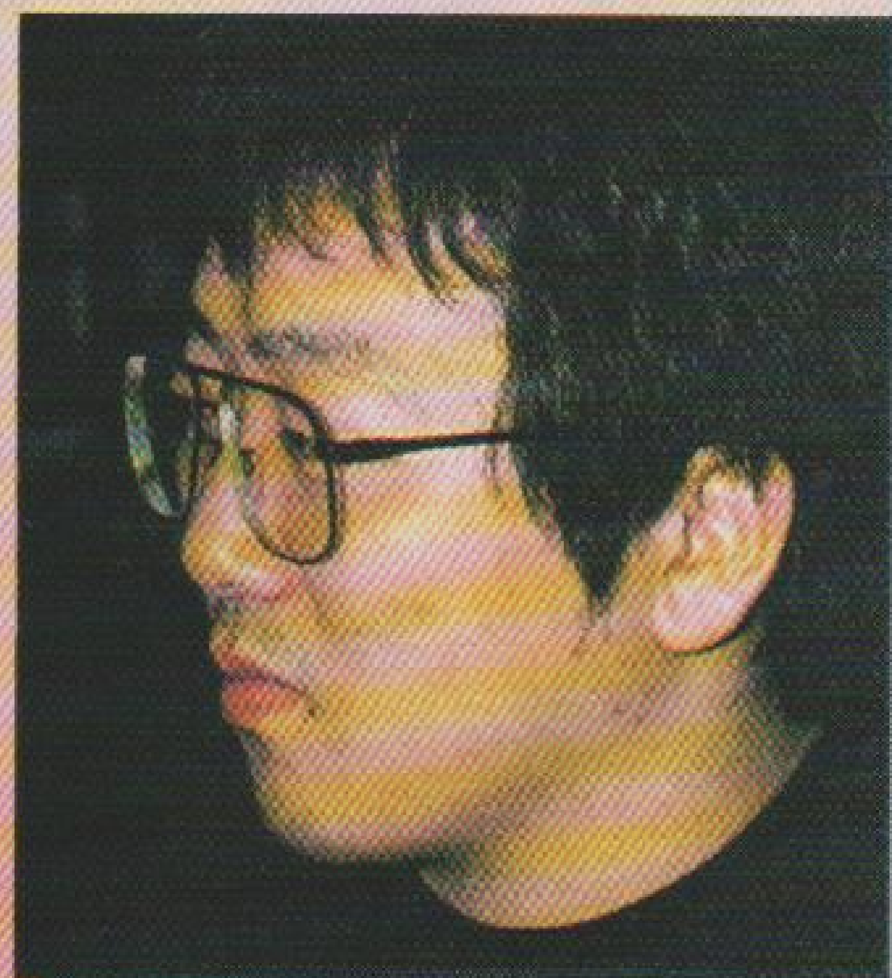
Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Wydawca: Viz Select Comics
Wersja: angielska
Ilość stron: 26stron każdy
Cena: 2.95 USD

アキラ AKIRA

club

KATSUHIRO OTOMO





Do Kawaii przychodzi coraz więcej listów od Was, w których piszecie o Akirze. Temat ten, od kiedy tylko zaistniał, zatacza niezmiennie szerokie kręgi i nie ma się czemu dziwić, bo film ten jest prawdziwym fenomenem. Nie sposób byłoby w jakikolwiek sposób zastanawiać się nad zjawiskiem mangi i anime na świecie, nie biorąc jednocześnie pod uwagę Akiry. Historia stworzona przez Katsuhiro Otomo stała się jednym z najbardziej istotnych czynników wspomagających promocję i rozpowszechnianie mangi i anime na światowym rynku. Akira pokazała całemu światu, czym może być japoński komiks i film animowany, przy czym podkreślam - nie pokazała, jaka ta gałąź przemysłu jest, lecz jaką może być, bo naprawdę rzadko spotyka się przedsięwzięcia na taką miarę. Film Akira jest bez wątpienia jednym z najlepiej wyreżyserowanych anime, jakie do tej pory widziałem, mógłby on służyć za podręcznik dla początkujących reżyserów kina akcji. Odkąd powstał, cieszy się wciąż niesłabnącą popularnością, na wielką miarę rozwinął się wszelkiego rodzaju związany z nim przemysł. Kolekcjonerzy mogą zdobyć niemal wszystko - od koszulek, kubków, gier komputerowych, po zabawki i figurki. Katsuhiro Otomo stał się jedną z najważniejszych postaci w świecie japońskiej animacji i mangi, a stworzona przez niego historia wywarła wielki wpływ na współczesnych przedstawicieli tego nurtu i zdążyła stać się już obiektem kultu na całym świecie.

Możecie więc być pewni, że Akira będzie często gościć na łamach naszego magazynu. Postaramy się wyjaśnić niektóre z niejasności nurtujących Was w tej anime, o których wspominacie w swoich listach. Materiałów o Akirze jest tak dużo, że naprawdę jest o czym pisać, a wciąż pojawiają się nowe informacje. Teraz przybliżymy odrobinę sylwetkę twórcy filmu i mangi, jego stosunek do własnego dzieła, podejście do jego realizacji i plany na przyszłość.

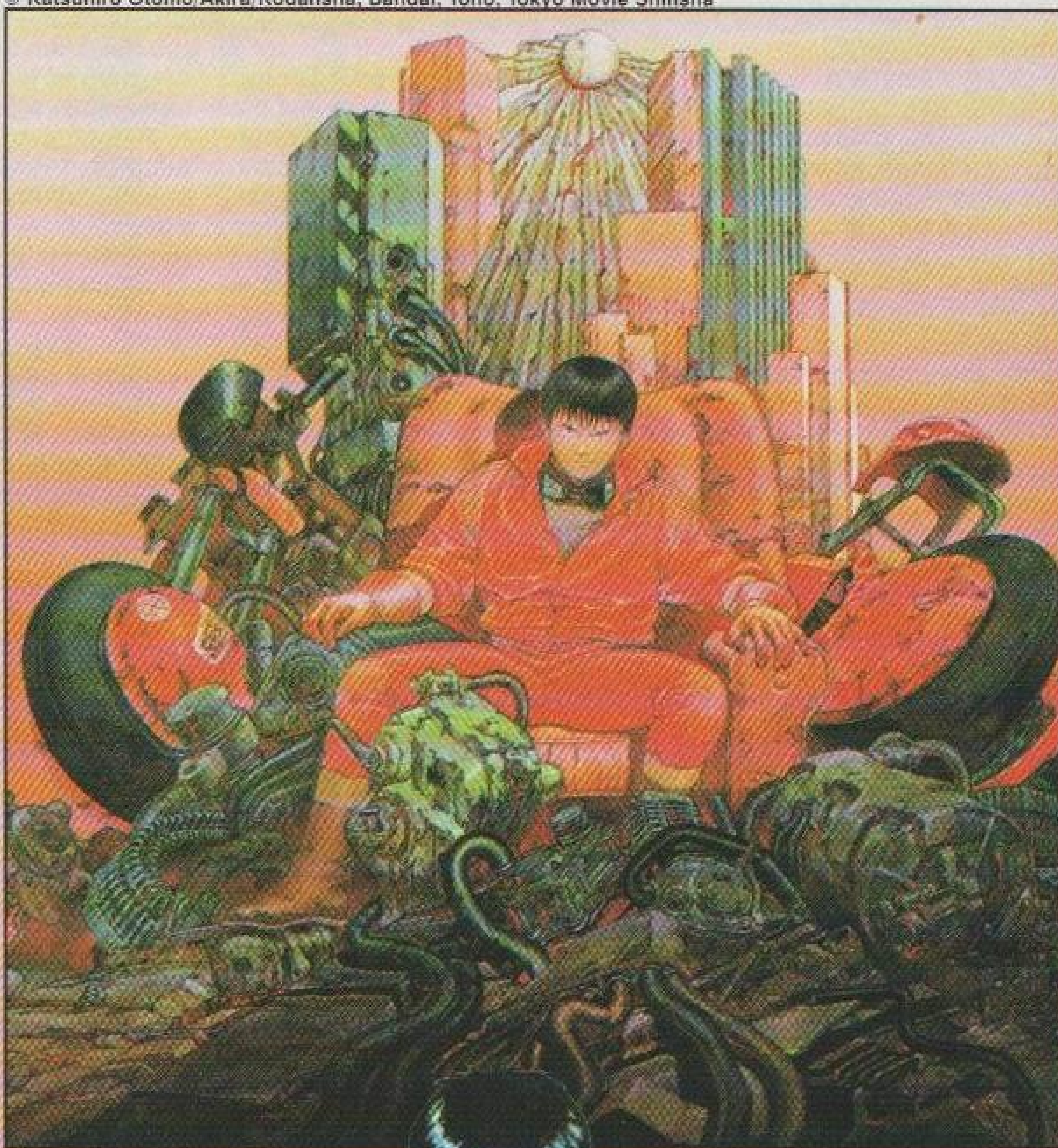
Akira, zarówno komiks jak i film, odegrała bardzo istotną rolę w rozwijającej się w latach osiemdziesiątych mandze i anime. Film miał swą premierę w roku 1987, wszedł na rynek przebojem, do którego rozmiarów przyczynił się powstały wcześniej bardzo popularny komiks. Historia, którą opowiadał w bardzo zręczny i atrakcyjny sposób, łączyła rodzący się wówczas technologiczny styl sci-fi, cyber punk z czysto fantastycznym tematem wprowadzającym w świat przyszłości energię wszechświata, ukrytą moc spoczywającą w głębi

każdej istoty. Ujawniające się siły psychiczne wywodzące się z korzeni istnienia i związane z nimi apokaliptyczne konsekwencje często wykorzystywane były w opowieściach fantasy, gdzie bohaterscy rycerze walczyli z zagrażającymi światu magami i czarnoksiężnikami. W sci-fi tradycyjnym zagrożeniem były przeważnie obce cywilizacje lub wymykające się spod ludzkiej kontroli roboty czy sztuczne inteligencje. Katsuhiro Otomo połączył te dwa schematy, tworząc historię bardziej oryginalną od większości konkurencyjnych jej dzieł i wprowadzającą wiele świeżości do powoli „konwencjonalizującej" się dziedziny. Przełomowe wykonanie filmu stanowi wielki krok do przodu dla animacji, technicznie nie dorównywał mu żaden z istniejących wówczas filmów animowanych. Olbrzymie wrażenie robiło też całe zaplecze animatorskie, wizualne tło przeładowane detalami. Neo Tokyo, w którym rozgrywa się akcja filmu zostało przez Otomo przygotowane perfekcyjnie, przykładał on wagę do najmniejszych szczegółów, od drobnych projektów detali, poprzez realistyczne przedstawienie techniki przyszłości (za kilkadziesiąt lat nadal będą czołgi, śmigłowce, etc.), aż do olbrzymiej, spójnej i konsekwentnej wizji post-wojennego Tokio. Ważną cechą opowieści była też próba włączenia motywów politycznych oraz atrakcyjnego dla starszej widowni tematu przemocy czy nawet nagości (chociaż bardzo skromnie wykorzystanego - w komiksie w dwóch, trzech scenach, w filmie - w jednej).

W roku 1991 ukazał się kolejny film Katsuhiro Otomo, Ruijn Z (znany też jako Old Person Z). Kontynuował on zapoczątkowane w Akirze motywy technologiczne, ale oprócz akcji, która wciąż była głównym elementem filmu, wprowadzono do niego więcej międzyludzkich stosunków. Głównymi postaciami w filmie była sanitariuszka i grupa starszych osób. Daje się tu zauważyć ciekawy pomysł, który Otomo wykorzystuje w swoich opowieściach - większość jego bohaterów to postacie, jak on sam je nazywa, spoza społeczeństwa. Są to albo dzieci albo starcy, dzieci są jeszcze zbyt młode, by wejść do całości społeczności i stanowią odrębną grupę, a starcy są na tyle starzy, że zdążyli już wyjść poza nią. Otomo uważa za interesujące patrzeć na społeczeństwo właśnie ich oczami, oczami osób, które z natury są „poza" nim.

Również w roku 1991 Otomo wyreżyserował film World Apartment Horror. Nie był to już film animowany, tylko live-action. Po nim jednak wrócił do animacji tworząc antologię Memories. Film ten składa się z trzech nowel: Magnetic Rose, Stink Bomb i Cannon Fodder. Jego realizacja pochłonęła siedem milionów dolarów i zajęła trzy i pół roku. Premiera odbyła w Japonii rok temu.

W twórczości Katsuhiro Otomo można dostrzec pewne powtarzające się elementy. Jednym z nich jest polityka. Sam autor mówi, że osobiście w nią nie wierzy, politycy nigdy nie mówią tego samego, jest to dziedzina będąca w ciągłej fazie przekształceń. W Akirze wyraźnie można dostrzec, że takie właśnie Otomo zajął stanowisko, lecz o ile w tym filmie zostało ono jedynie przedstawione w prostej linii, o tyle w filmach Cannon Fodder i Stink Bomb ten pogląd wyrażony został za pomocą parodii. Autor uważa tę formę za bardzo skuteczny sposób prezentacji swego nastawienia i swych odczuć. Jego poglądy

















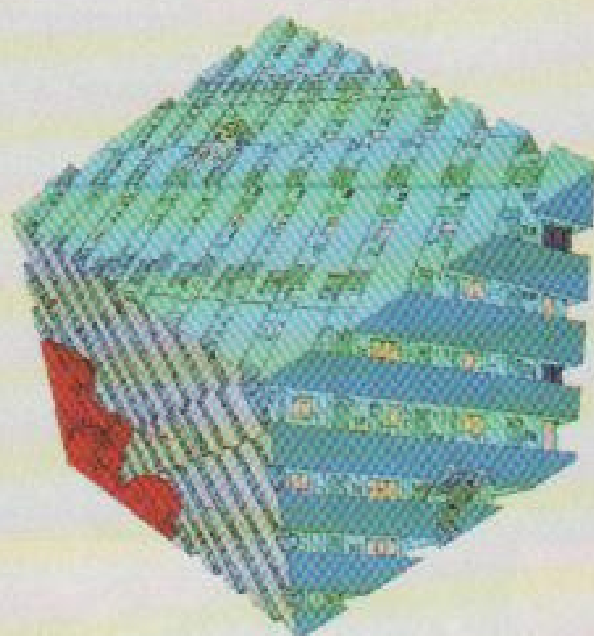


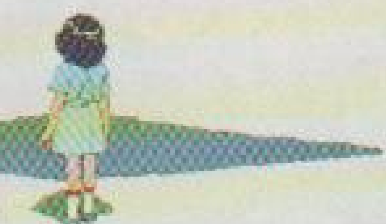
przez ostatnich kilka lat odrobinę się zmieniły, dostrzegł, w jakim stopniu współczesne japońskie społeczeństwo przyswaja sobie coraz to nowsze systemy komputerowe i uzależnia od nich własne życie. Otomo sam ma sporo wspólnego z komputerowymi systemami i z uwagi na to, ten temat staje się dla niego coraz bardziej ważny. Powiedział kiedyś, że w dziedzinie twórczości, którą on uprawia, po sci-fi nadchodzi horror. W swojej karierze Otomo ma już World Apartment Horror, więc spytany co planuje w przyszłości, odpowiedział, że ma zamiar zająć się kolejnym filmem animowanym, tym razem może skupi się na prawdziwym bohaterze.

Katsuhiro Otomo mówiąc o Akirze stwierdza, że nie chciał pokazywać akcji w zwykły sposób, przedstawiając jedynie zawartość kolejnych scen, pragnął przekazać to za pomocą bardzo wielu obrazów, które jednak tworzyłyby spójną całość. Chodziło mu o to, by każdy z takich obrazów został zapamiętany jako oczywista i nierozerwalna część większej całości. Dlatego właśnie w taki sposób stworzył Neo Tokyo i dopiero wtedy połączył je z wizją Akiry. Pomimo że tytułem filmu jest imię dziecka, tak naprawdę nie ma w nim głównego bohatera. Jest to połączenie dramatów wielu osób, tak jak ma to miejsce w życiu. Opowieść o Akirze w zamierzeniu autora miała mieć zupełnie inne zakończenie - miał nim być nostalgiczny dialog między Kanedą i Tetsuo, jednak postacie te wyrwały się twórcy spod kontroli. Podczas tworzenia historii bohaterowie zaczęli iść własnymi drogami, co doprowadziło do zupełnie innego niż zamierzone zakończenia. Innym problemem było utrzymanie właściwego tempa opowieści - komiks jest bardzo długi i autor mógł tam sobie pozwolić na rozwlekanie niektórych scen, ale w filmie musiał zmieścić jak najwięcej w dwóch godzinach, więc gdyby spróbował opowiadać tak samo jak w mandze, historia straciłaby ostrość i klarowność.

Moim zdaniem jednak, przedsięwzięcie Otomo udało się znakomicie, dzięki czemu Akira jest dla wielu osób, między innymi dla mnie, najznakomitszym anime i jednym z najlepszych filmów sci-fi w ogóle („króluje" oczywiście piękna Odyseja Kosmiczna 2001). Lecz pomimo tego wszystkiego i pomimo tego, że przedstawionej w filmie historii nie mam nic do zarzucenia, znajduje się w Akirze coś, do czego muszę się „przyczepić". Jest to pewien aspekt reżyserii - nie ma w niej najmniejszego błędu, ale jest jeden mały brak - akcja została przedstawiona zbyt komiksowo. Wiele scen za bardzo przykładnie i sztywno zostało przeniesionych na ekran z kadrów komiksu, brak im swobody i malarskości, co jest cechą filmów wybitnych. Otomo powinien trochę poeksperymentować z formą, spróbować wnieść w nią odrobinę poezji. O wiele lepiej radzi sobie z tym na przykład Mamoru Oshii, a doskonałym przykładem takich przedsięwzięć jest Alfred Hitchcock, którego sceny, choćby duszenie kobiety odbite w szkłach okularów w „Nieznajomych z Pociągu" lub śmiertelnie monumentalny ruch kamery śledzącej spływający strumień krwi w wannie sunący do otworu odpływowego, który po zbliżeniu przekształca się w oko ofiary - w Psychozie, przeszły na zawsze do historii kina. Współcześni reżyserzy starając się naśladować mistrzów, przerabiają swoje filmy na teledyski całkowicie pozbawione wywarzonego piękna obrazu, jednak Otomo jest zbyt sztywny i schematyczny w budowaniu scen, przez co Akira nie miała szansy stać się filmem wybitnym. A szkoda, bo nie tak wiele brakowało. Jednak film ten posiada wielką siłę i potrafi zrobić olbrzymie wrażenie, zwłaszcza na fanach japońskiej animacji. Jest to na pewno jedno z najbardziej znaczących dzieł we współczesnym przemyśle anime.

Profuzjusz

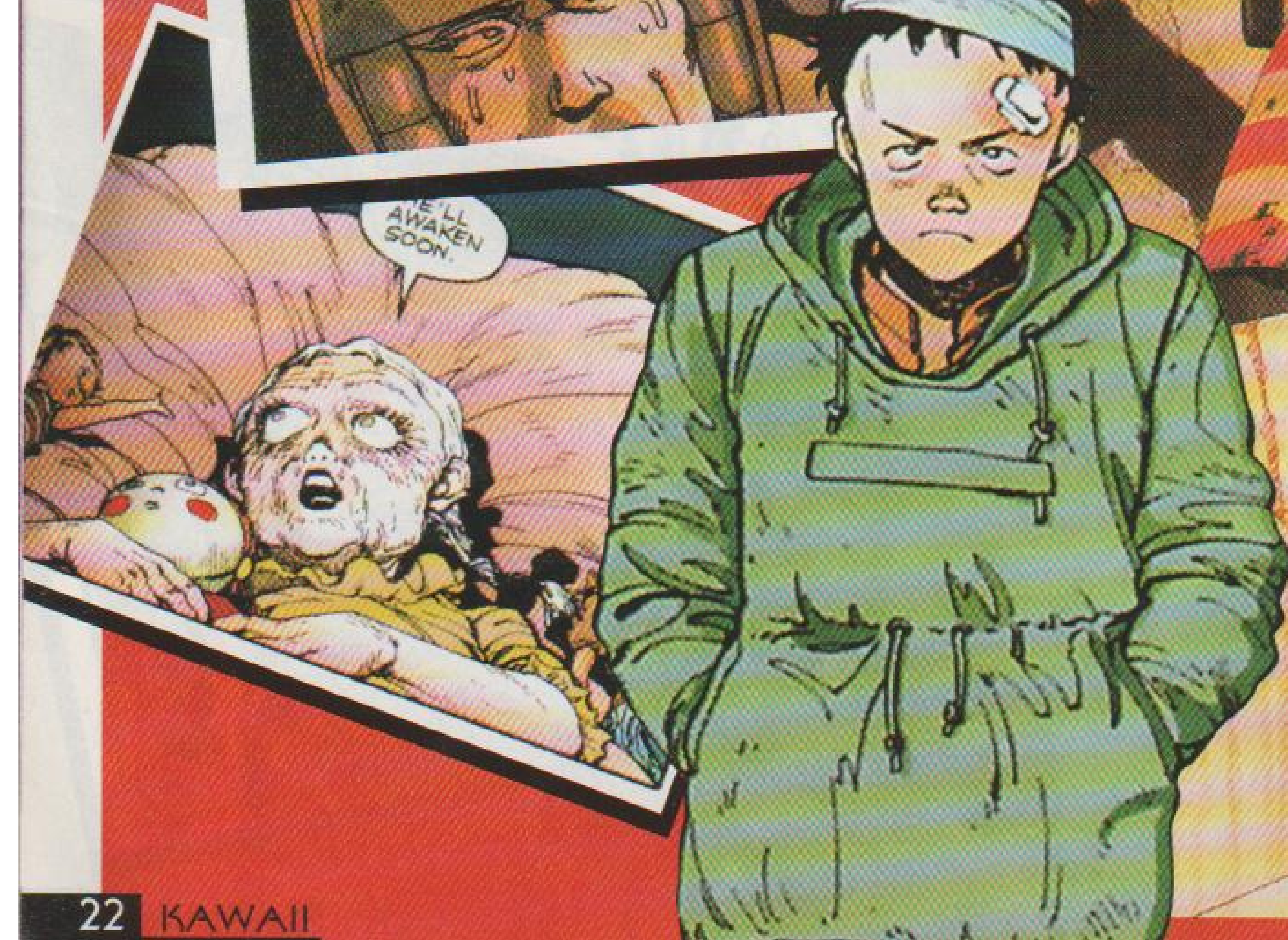










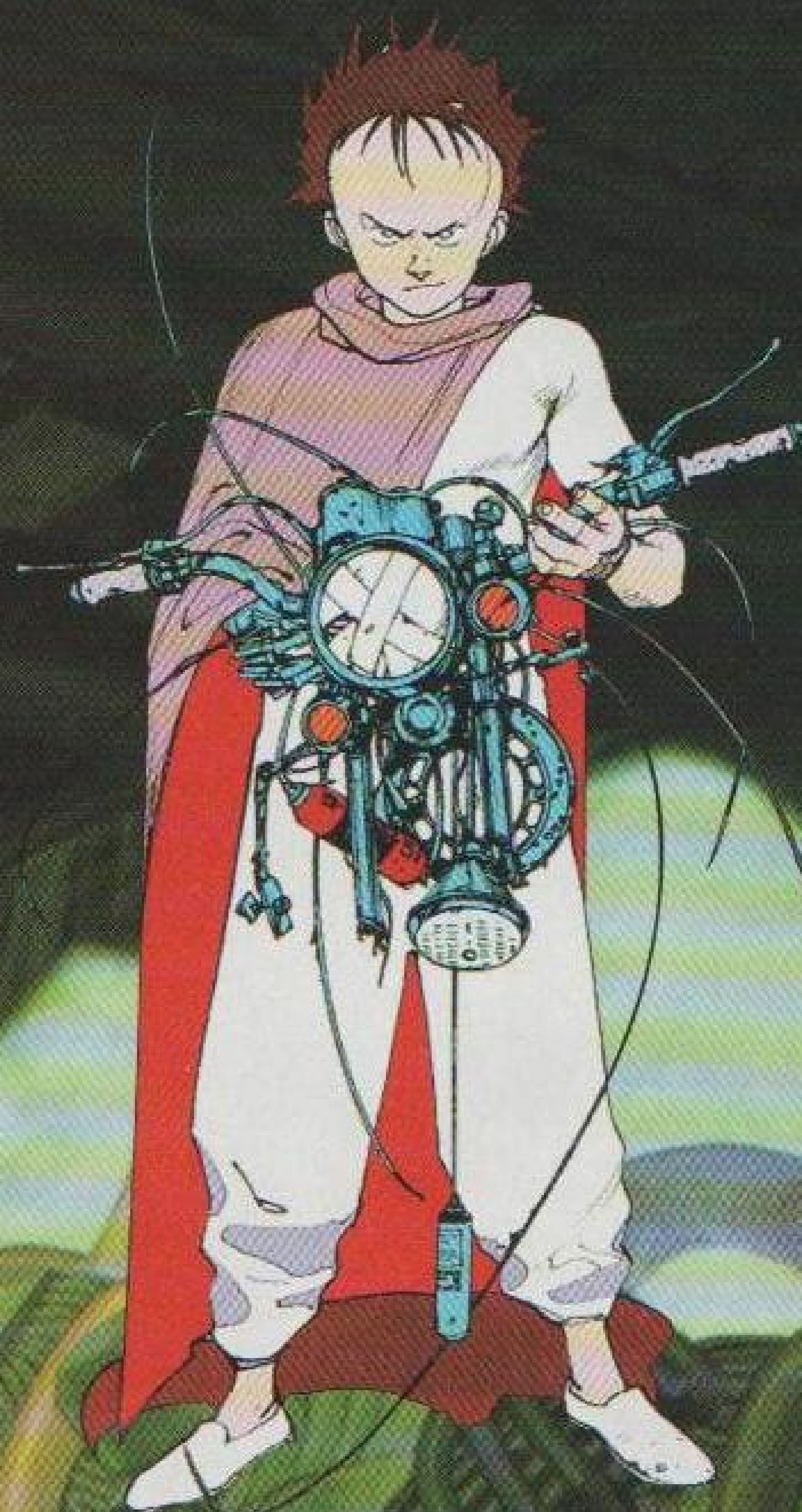


AKIRA

Akira to temat bardzo urodzajny, wręcz „niewyczerpalny", a jak wynika z Waszych listów, wciąż cieszący się niesłabnącym zainteresowaniem. Wyjątkowo ku mojej uciesze. Zwykle zaczynam, nawet nieświadomie, zrażać się do produkcji cieszących się tak dużym powodzeniem. Gdy film, komiks czy cokolwiek innego staje się popularne w tak szerokich kręgach, zazwyczaj nie świadczy to o nim niczego dobrego. Znaczy to jedynie, iż został zrobiony dla jak największej grupy odbiorców, czyli ogółu, co z kolei stanowi o jego typowo komercyjnym charakterze. Ta reguła nie zawsze się potwierdza, lecz i tak dzieje się to zbyt często. Na szczęście nie jest tak w przypadku Akiry, która w pełni zasługuje na rozgłos, którym już od dawna może się pochwalić. Wielką popularność z pewnością zawdzięcza, w pewnej części, łatwości, z jaką można ją odebrać. Tak, Akira jest łatwa w odbiorze. Sensacyjna forma sprawia, że przez dwie godziny opowieści „przelatuje się" w mgnieniu oka, nie doświadczając ani przez chwilę nudy czy zniechęcenia. Genialnie przedstawiona akcja pędzi bez przerwy, nie tylko nie męcząc widza, ale dodatkowo całkowicie absorbując jego uwagę. Jednak łatwość odbioru nie oznacza prostoty treści. Przynajmniej w tym przypadku. Wielu ludzi, zwłaszcza młodszych, pomimo że są oni zafascynowani Akirą, nie są w stanie (między innymi trudności językowe) zrozumieć, o co w tym filmie tak naprawdę chodzi. W oparciu o materiały, które udało mi się zdobyć, postaram się wyjaśnić niektóre, istotniejsze „ciemne" wątki.

Główna „teoria" Akiry

Specjalnie dla Akiry została stworzona teoria wszechświata, tak by mogła w nim nieskrępowanie „poruszać się" zarówno historia, jak i bohaterowie. Główne















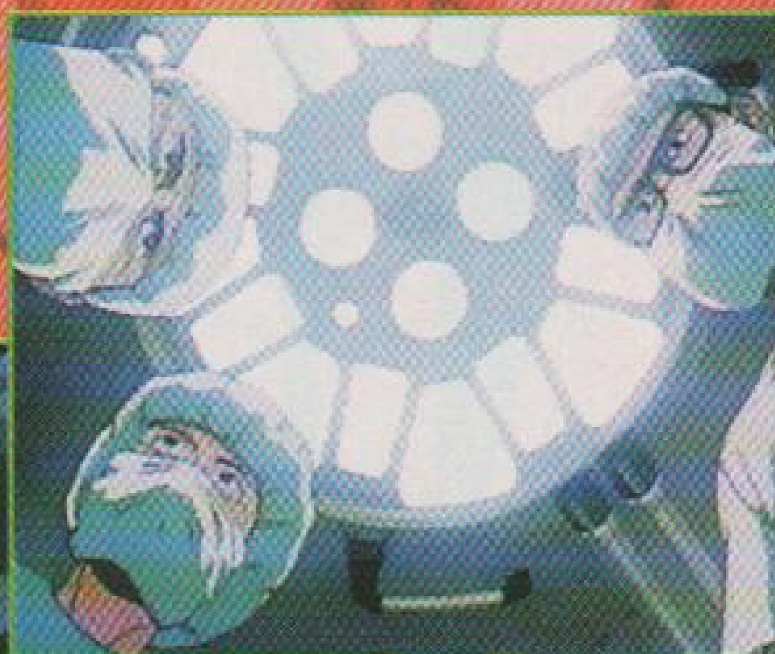


















jej założenie to nie tylko całkowita łączność między tym, co istnieje, ale i związek pomiędzy tym co istniało kiedyś i tym, co będzie istniało w przyszłości. Bierze to swój początek już w prawach natury, na przykład kamień po wypuszczeniu z ręki zawsze spadnie na ziemię - takie są prawa natury i takie jest „przeznaczenie" kamienia. Identyczne cechy (swój los) mają oczywiście nie tylko kamienie, ale ogólnie wszystko co istnieje, w tym ludzie. Biorąc pod uwagę wszystkie dane, do których człowiek może mieć dostęp, takie jak na przykład wiadomości zawarte w kodzie genetycznym, można łatwo stwierdzić, że rzeczywiście przeznaczenie, czyli punkt docelowy w toku wydarzeń, można przypisać całej istniejącej materii. Oczywiście w zależności od charakteru tych informacji nie zawsze da się to łatwo zobrazować, ale jest to do pewnego stopnia możliwe. Na przykład wobec nieskomplikowanych form życiowych, takich jak chociażby mrówki, bez większych problemów na prostych komputerach można przeprowadzić symulację mrowiska, a w nim poszczególnych owadów. Można więc doszukiwać się uporządkowanej przyszłości (z czym, co prawda, kłóci się teoria chaosu). Jednak te same wiadomości, takie jak kod genetyczny, niosą nam dane również o przeszłości. Kolor Waszych oczu, włosów, cechy charakteru - wszystko to otrzymaliście od swoich rodziców, a oni z kolei od swoich i tak dalej, aż w końcu dojść można do samego początku naszego świata i jeszcze dalej - wszechświata. Tę ciągłość i łączność można sobie wyobrazić jako płynącą falę, fala może wpłynąć do rzeki, należy jednak mieć świadomość, że miała ona gdzieś swój początek, ale też i to, że będzie miała gdzieś swój koniec, czyli że istnieje punkt docelowy, do którego się „udaje" (całe istnienie można w ten sposób nazwać chaosem liniowym). Za całkowity początek wszechświata został przyjęty wielki bum, czyli wybuch energii, który stworzył materię. Teoria „fali" łączy więc wszystko, między innymi wszystkich ludzi, z tą właśnie pierwotną energią i to właśnie o tę energię chodzi w Akirze. Energia jest w każdym z ludzi, jedni (zależnie od odziedziczonych wiadomości) są w stanie ją wykorzystać, innymi energia posługuje się sama. Osoby wykorzystujące energię (nawet nieświadomie) pobierają ją z określonego źródła, jakim jest początek wszechświata, jednak biorąc dla siebie jej część, zabierają jednocześnie ten jej „fragment" reszcie istot, a więc wpływają bezpośrednio na losy tych istot i na cały wszechświat. Może to nieść zagrożenie albo co najmniej zachwianie istniejących podstaw - takim zagrożeniem w omawianym filmie staje się Tetsuo.

Skąd Tetsuo wziął swoją moc?

Według tego co już napisałem, moc zawsze była w nim. Jednak dopiero po wypadku z Takashi jego umysł uaktywnił się w nowy sposób, co i tak nie mogło być bezpośrednią przyczyną pełnego ujawnienia się mocy. Dopiero doświadczenia przeprowadzane na nim przez naukowców doprowadziły do tego, że odkrył ją w sobie i świadomie zaczął jej używać. Otrzymywał od lekarzy narkotyki, które, jak wiadomo, potrafią w wielkim stopniu pobudzić aktywność ludzkiego umysłu. Więc im mocniejsze narkotyki zażywał Tetsuo, tym budziło się w nim więcej mocy - łatwo sobie wyobrazić, jaki skutek miałoby przedawkowanie. Wystarczy zresztą spojrzeć na wcześniejsze efekty doświadczeń armii (dzieci z numerami czy choćby sam Akira), a należy pamiętać, że i tak wiele z obiektów badań w „międzyczasie" zdążyło umrzeć.

Eksplozja

Film rozpoczyna wielki wybuch w Tokyo, podobny pojawia się też na końcu opowieści. Jest on dziełem Akiry, który został pobudzony do życia przez energię Tet-











suo i dzieci z numerami. Akira, jako wynik eksperymentów armii, jednocześnie istota, z, jak dotąd, największym potencjałem mocy, jest w stanie wykorzystać swoje możliwości nawet do stworzenia nowego wszechświata. Taki właśnie nowy kosmos znajduje się wewnątrz kuli energii wytworzonej przez niego; w pewnym momencie filmu wspomina o tym jeden z naukowców. Wszechświat wymaga dwóch składników: przestrzeni i czasu. Przestrzeń Akira tworzy wykorzystując nasz świat, kula energii po prostu połyka ją dla siebie, a po zakończeniu fazy tworzenia - znika; wtedy nowy wszechświat jest już oddzielony od naszego. Tetsuo znajdujący się wewnątrz kuli widzi „falę", o której wcześniej pisałem, w całej okazałości. Widzi więc cały ciąg wydarzeń, tych z przeszłości, jak i tych z przyszłości. Możliwość spojrzenia na „falę" u Tetsuo ujawnia się już wcześniej, można to zobaczyć oglądając klatka po klatce scenę na ulicy, po tym jak Tetsuo bije jednego z klownów. Słabnie wtedy i upadając na ziemię widzi przez ułamek sekundy siebie w przyszłej formie, rozsadzanego przez energię. Ta forma z kolei jest przykładem konsekwencji teorii „fali" - Tetsuo przeobraża się w mutującą się masę, która kształtem przypomina dziecko, jest to więc cofnięcie się chłopaka do wcześniejszego stanu ewolucji, czyli przeszłości. Oprócz Tetsuo, w kuli energii jest również uwięziony Kaneda i to jemu na pomoc ruszają dzieci oraz Kai. Jedno z dzieci pod koniec filmu mówi „to właśnie się zaczęło"; chodzi o to, że dzieci po wejściu do kuli energii, by wyprowadzić z niej Kanedę, a jeśli się uda, to może nawet i Tetsuo i Akirę, muszą jeszcze same stamtąd jakoś się wydostać. Nie wiadomo czy im się to uda - wszechświat Akiry, pomimo że jest jeszcze mały, nie ma tak naprawdę granicy (jest nieograniczony, jak każdy wszechświat), więc nie da się go łatwo opuścić. Kula energii, czyli wszechświat stworzony przez Akirę na początku jest na tyle niewielki, że składa się jedynie z połączonej mocy jego i Tetsuo. Więc gdy Kaneda i inni do niego wchodzą jest to tak jak gdyby wchodzili do ich świadomości - stąd te wszystkie reminiscencje.

Czemu dzieci wyglądają dziwnie i kim był Akira?

Wojsko przeprowadzało eksperymenty na osobach z paranormalnymi możliwościami (możliwościami wykorzystania pierwotnej energii), by użyć ich jako broni. Samo posiadanie większych od innych ludzi możliwości użycia mocy nie mogło przyczynić się w znaczny sposób do użycia jej tak jak chciałoby tego wojsko, więc zaczęto podawać im narkotyki. Narkotyki, jak wiadomo, nie są zdrowe, zwłaszcza dla tak młodych organizmów jak badane dzieci lub Wy, młodzi Czytelnicy (czy któreś z mądrych czasopism pochwali mnie za ten moralitet?). Podobnie było z Akirą, tyle że miał on nieporównywalnie większy potencjał od innych, pozwalający mu na użycie mocy.

„Jestem Tetsuo" - co to znaczy?

Jest to oznaka samoświadomości Tetsuo. Przez ostatni czas był rozrywany przez szalejącą w jego umyśle energię, w niektórych momentach wręcz tracił zmysły. Po zniknięciu w nowym wszechświecie zdaje sobie wreszcie sprawę z tego czym jest. Jest to odpowiedź na pytanie dotyczące poznania siebie samego, Tetsuo już ją zna.

Na razie to tyle. Odpowiedziałem dopiero na niektóre z podstawowych kwestii i na pewno będziecie jeszcze mogli przeczytać dużo więcej o wszystkich pozostałych ważnych, tych mniej ważnych i tych zupełnie nieważnych i pozbawionych sensu problemach, jak na przykład odniesienie konfliktu prusko-austriackiego i wojny siedmioletniej w osiemnastym wieku do genezy uprawy rzepaku na Nizinie Mazowieckiej w latach 1978-80, a Sprawa Polska na konwencie pokojowym pod Mohaczem w roku 1852 i jej wpływ na silnie rozgałęzione komórki nerwowe, połączone z komórkami zmysłowymi i nabłonkowo-mięśniowymi, czyli rozproszony układ nerwowy jamochłonów z perspektywy problemów emocjonalnych łysiejącego policjanta pojawiającego się w Akirze na trzy sekundy w scenie w komisariacie. Chyba że znajdzie się coś ciekawszego. Do widzenia.

Profuzjusz



THE HAKKENDEN VOLUME 1

THE LEGEND OF THE DOG WARRIORS

EPIZOD 1 - „KALEJDOSKOP", CZYLI NARODZINY LEGENDY









Maj, 1478

Na brzegu bagien śpi ośmiu uzbrojonych mężczyzn. Niebo zmienia kolor. Wieje wiatr. Obracają się śmigiełka maleńkich czerwonych wiatraczków. Cisza.
Nagle wszystko zamiera. Gaśnie nikły płomień ogniska... Wojownicy śpią... Powierzchnia wody pokrywa się feerią baniek. Wszystko przybiera kolory cynobru i popiołu. Powoli z bagien wynurza się widmowa armia demonów. Zbrojne po zęby ruszają w kierunku brzegu, gdzie przy wygasłym palenisku siedzą wybrańcy. Kręgi na poruszonej powierzchni wody docierają do brzegu. Eksplodują płomienie. Psi Wojownicy podjęli wyzwanie...

Rok 1457

Okres Muromachi. Rządy shogunów Ashikaga. Japonia, prowincja Awa. W tym roku stanęły naprzeciwko siebie dwa możne klany. Po wielu krwawych bitwach, w których życie złożyło setki samurajów, klan Satomi dogorywał z posmakiem klęski. Uwięzieni w ostatniej twierdzy znajdowali się w pułapce bez wyjścia, otoczeni przez siły klanu Anzai. Ostatni, wyczerpani samuraje ledwo trzymali się na nogach oczekując śmierci. Ludzie umierali z wyczerpania i głodu.
Zrozpaczony władca klanu Satomi zdecydował się na ostateczne posunięcie. Zebrał resztki swoich sił i wysłał je na nocny rajd pod dowództwem samuraja Daisuke Kanawa. Powodzenie akcji miało zadecydować o losach wojny. Dodatkową zachętą dla dowódcy była ręka księżniczki Fuse. Wojownicy Satomi dotarli do punktu dowodzenia i znaleźli Kagetsura Anzai. Daimyo odpowiedzialnego za ich los. Nim jednak zdołali dobyć broni, po stronie władcy Anzai opowiedziały się siły, z jakimi nie mogła walczyć ludzka ręka. Doborowy oddział Satomi został dosłownie rozerwany na strzępy przez broniące daimyo demony. Ocalał jedynie Daisuke Kanawa, którego z pogromu uratowała hańbiąca ucieczka.

Zdawałoby się, że wszystko jest stracone. Pozostała jedynie śmierć. W strugach deszczu odchodzący od zmysłów władca Satomi wdaje się w sarkastyczny monolog z należącym do księżniczki psem o imieniu Yatsufusa...

Maj, 1478

Demony wolno posuwają się ku brzegowi. Dwóch z oczekujących mężczyzn wbiega w wodę. Sino błyskają wydobyte z pochew klingi mieczy. Pierwszy przebija się przez demoniczny krąg niczym gorący nóż przez kostkę masła... Krystalicznie czysto brzmią zderzające się ostrza... W powietrzu cicho szepczą strugi krwi, poprzedzone błyskawicznymi cięciami. Jej kropelki osiadają na wykrzywionych w bojowym szale twarzach wojowników...



Rok 1457... Zamek klanu Satomi

Ostatnia narada. Na twarzach dowódców i doradców widać rezygnację. I nagle ze strony drzwi słychać ciche warczenie. Twarze w wyrazem niedowierzania spoglądają na rozsuwane shoji, w których stoi wielki Yatsufusa. Oczy psa błyszczą jak dwa kaganki, a jego zęby zaciskają się na skrwawionej głowie daimyo Kagetsura Anzai... Cudem ocalały klan Satomi z nową werwą rzuca się do walki, zmuszając wrogów do sromotnej ucieczki. Wśród wojsk i ludności prowincji wybucha euforia. Jednak w zamku dzieją się dziwne rzeczy. Wszyscy zwracają uwagę na zachowanie psa. Jak dotąd łagodne zwierzę nie pozwala nikomu dojść do księżniczki Fuse. W obecności daimyo pies rzuca się na służbę i powala dziewczynę na ziemię. Staje nad nią warcząc... Dłoń księcia sięga po rękojeść katany. Nadchodzi olśnienie. Wspomnienie wieczoru, gdy rozpacz pchnęła go do samotnej rozmowy z psem. Obiecał mu wówczas... Żywność, ziemię i... rękę księżniczki... Jeśli rzuci do jego stóp głowę Anzai Kagetsura. Zwierzę najwyraźniej domaga się teraz dotrzymania warunków kontraktu. Mimo wstydu, księżniczka wymaga na ojcu dotrzymanie honorowej umowy. Siedząc na grzbiecie psa, udaje się do pustelni w górach, by wieść samotne życie.

Maj, 1478

Woda bagien barwi się na kolor intensywnego szkarłatu. Do walki wkracza trzech kolejnych bushi. Demony wpadają w amok. Mimo „zabójczych" umiejętności, ciężko pracującej po kolana w wodzie piątki, pchają się do przodu... I giną...

1462 rok

Górska pustelnia. Przy wodopoju waruje wielki pies. W grocie przy ognisku siedzi księżniczka Fuse. Od wielu dni męczą ją prorocze wizje... Nie dopuszcza do siebie psa... W momencie gdy wizje przybierają na sile, dziewczyna zaczyna modlić się o śmierć. Jest na wschodzie takie przysłowie - „ Nie mów i nie myśl o śmierci, bo nadejdzie". W rodzinne strony powraca Daisuke Kanawa, zhańbiony niegdyś narzeczony księżniczki. Na wieść o tym, co się stało, wyrusza w góry, by zabić psa. Pada strzał z japońskiego muszkietu teppo. Ta sama kula zabija psa i ciężko rani księżniczkę. Umierając na rękach samuraja, dziewczyna nie wini go za swoją śmierć.

Maj, 1478

Nad bagnami unosi się purpurowa poświata. Walczą już wszyscy. Ramię przy ramieniu, jak przystało na złączonych przeznaczeniem wojowników. Broń i technika przestały odgrywać jakąkolwiek rolę. Walka przeradza się w rzeź. Siły demonów jednoczą się w postaci wielkich smoków usiłujących pochwycić i zniszczyć kulę światła otaczającą samurajów... Nadchodzi Apokalipsa...

1462 rok...

Łuna nad górami. Księżniczka Fuse umiera wyjawiając powody kłopotów klanu Satomi. Zmusza Daisuke Kanawa do przysięgi, że będzie chronił jej ród. Wiedziona honorem i dumą popełnia samobójstwo. Z jej szyi unosi się i rozsypuje w powietrzu

naszyjnik buddyjski. Osiem pereł ze znakami kanji określającymi przymioty wojownika (przyjaźń, miłość, litość...) unosi się ku niebu i znika wśród gwiazd...

Maj, 1478

Wyczerpani wojownicy, opierając się na poszczerbionej broni, spoglądają na wschód słońca. Dokonali niemożliwego. Legenda Psich Wojowników może trwać dalej...

Tak kończy się pierwszy epizod super sagi wydanej przez firmę „PIONEER" pod wspólnym tytułem - „The Hakkenden - The legend of The Dog Warriors". Tak po prawdzie, czuję niezwykły sentyment do tej kasety. Nie tylko dlatego, że jestem maniakalnym wielbicielem kultury i historii Japonii. To była moja pierwsza oryginalna kaseta, którą sobie sprawiłem w ramach gdyńskich „Dni Mangi 1". Nie twierdzę, że była pierwszym anime, jakie oglądałem. Widziało się to i owo. Na ogół „owo", i czasem nawet można było rozpoznać na tym kolory. Działo się to w czasach, gdy kopię uznawano za dobrą, gdy widz był w stanie odróżnić na ekranie rękę od pociągu.



Hakkenden 1 zawierająca trzy epizody: „The Kaleidoscope", „Dark Music of the Gods", „The Futility Dance" - była pierwszą, która błysnęła kolorową okładką na półce. Postała... Nacieszyłem się „pioneerskim" krokiem ku ukulturalnieniu własnej wideoteki, a potem wsadziłem ją do magnetowidu.

Już pierwszy temat muzyczny, który rozpoczyna każdy z epizodów postawił mi dęba wszystkie włosy na karku... A potem było jeszcze gorzej (to znaczy lepiej). Skończyłem oglądać trzeci epizod w stanie euforii i z przenajświętszym przekonaniem, że muszę mieć resztę... A było czego szukać, bo „Hakkenden" jest niemal kompletną ekranizacją bardzo obszernego dzieła literackiego (dzieła przez duże D!) i posiada 13 epizodów. Zostały one wydane w kombinacjach dwu- lub trzy-epizodowych na jednej kasecie. Scenariusz sagi został oparty na klasycznym dziele Takizawa Bakina. W oryginale jego tytuł brzmi „Nanso Satomi Hakkenden" i obejmuje 106 tomów (słownie: sto sześć). Autor poświęcił jej 28 lat pracy. Kończył swoją epicką opowieść będąc ślepym staruszkiem. Praca musiała trzymać go przy życiu. Był już samotny, bo w „międzyczasie" pochował swoją żonę i syna. Ostatnie tomy właściwie dyktował opiekującej się nim synowej. Jej też dedykowane są ostatnie części sagi. Zapoczątkował pewien wyłom w tradycji japońskiej, był bowiem pierwszym zawodowym pisarzem utrzymującym się jedynie z pracy pióra (właściwie pędzelka).

Nie czytałem oryginału, bo nie mam dostępu do tłumaczenia w „zrozumiałym" języku. Ponadto nie miałbym pewnie czasu na jego przestudiowanie. Przypuszczam jedynie, że zabrałoby to kilka ładnych miesięcy. Japończycy uznają „Nanso Satomi Hakkenden" za jeszcze jedną nieoficjalną kronikę kraju. Nikt nie potwierdził autentyczności występujących tam postaci, ale historyczne tło i opis epoki stawiają tę pozycję bardzo wysoko jako źródło. „Hakkenden" w niepowtarzalny sposób łączy ze sobą atmosferę średniowiecza, nie skażoną jeszcze wpływami świata zachodniego, mistycyzmu i mitologii. Wplatane w akcję demony (a jest ich niemało) nie są czymś sztucznym, a jedynie częścią otaczającej Japończyka natury. Szczegółowość niektórych zwyczajów czasem aż rani europejskiego widza. Jak ma się odbyć seppuku, to się odbywa. Tanto lub wakizashi idą w ruch, krew sika... Brak niedomówień. Przepraszam czytelników o delikatnych żołądkach, ale to jest cena, którą płaci się za jakość produktu.

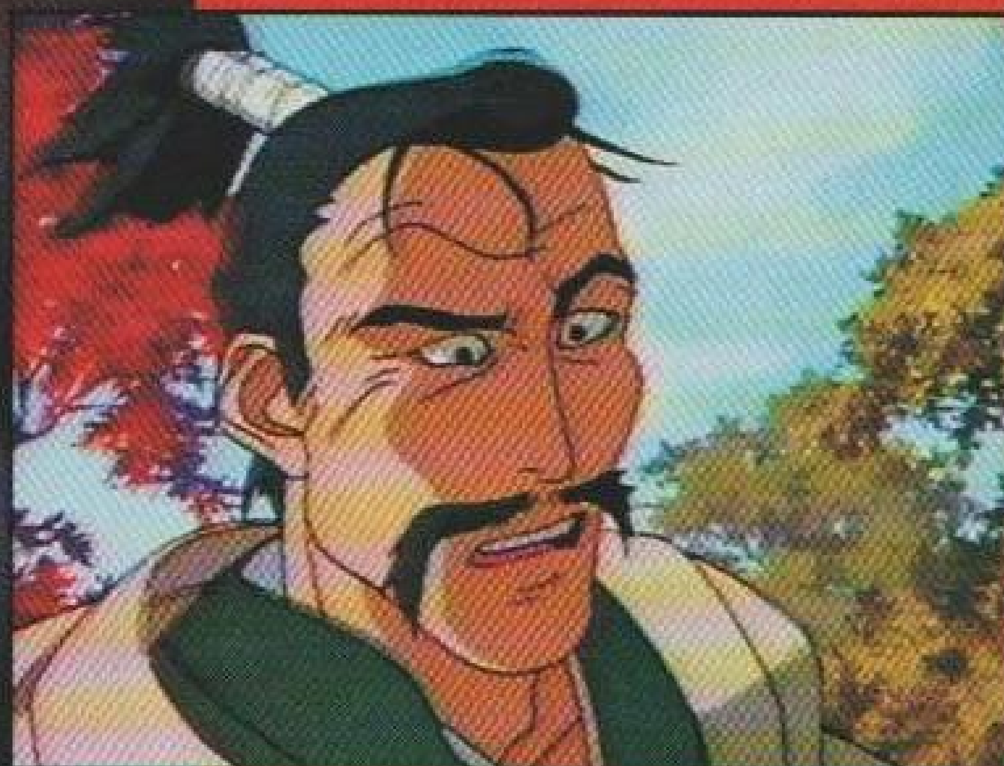


Traktując temat ogólnie, „Hakkenden" jest historią ośmiu samurajów, wybranych przez przeznaczenie do walki z demonami. Oznaką ich misji jest perła z naszyjnika księżniczki Fuse i blizna na ciele. Osobiście zaczynam uważać sagę za dzieło klasyczne, którego powaga powinna umocnić pozycję anime na rynku. Do innych epizodów serialu będę pewnie niejeden raz wracał. Opisany dzisiaj wstęp jest jedynie wprowadzeniem do genezy oddziału „Psich Wojowników". Trudno jest polecać ten film. Obok „Ninja scroll" uważam go za najlepszą produkcję opartą na samurajskiej tradycji Japonii... Mimo pewnych zastrzeżeń do kreski i animacji (tym bardziej, że seria ma kilku designerów różniących się diametralnie podejściem do rysunku)... Nie jest to film łatwy w odbiorze. Zwróćcie uwagę na przebieg wydarzeń opisany na wstępie. Ta mieszanina miejsc naprawdę jest cechą scenariusza. Wydarzenia bieżące przeplatają się z historią... Ta z kolei bez żadnych widocznych granic łączy się z wizjami bohaterów. Do tego, co po kolei się dzieje i dlaczego walne bitwy oddziałów Satomi przechodzą w heroiczne pojedynki z zębatymi demonami, doszedłem dopiero przy trzeciej chyba z rzędu projekcji. Symbolika niektórych elementów obrazu jest nieczytelna dla nieobeznanego widza (nie twierdzę tu bynajmniej, że sam po dziś dzień nie mam z tym kłopotów). Czerwone wiatraczki, mosty w przestrzeni, których przekroczenie coś nieodwracalnie zmienia, opadające płatki kwitnącej wiśni... I te zmiany kolorystyki. Od pełnego zestawu barw nagłe przejście do odmian szarości i czerwieni. Lub kontrastów czerni i cynobru. Ale to nie razi - stanowi przecież część misterium. Raczej intryguje i potęguje i tak już niesamowity nastrój.

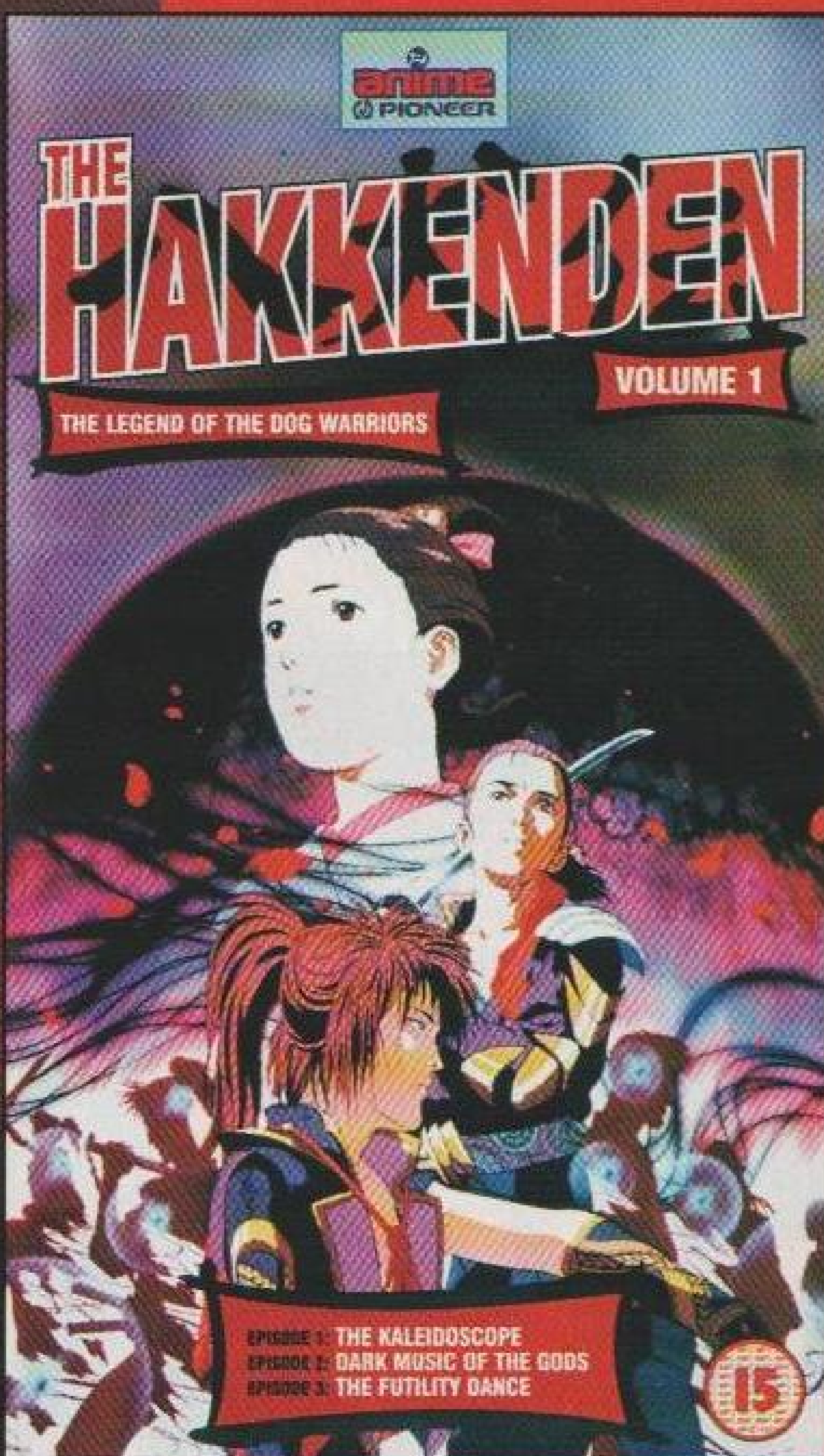


Wow!... Kończę do następnego razu, bo ten temat jak już się raz zacznie, to nie szybko można skończyć... Na razie mam cztery dostępne na naszym rynku „tomy", czyli 11 epizodów. (Gdzie piąta kaseta sagi?!!) Żegnam się z nadzieją, że moim szlakiem popłyniecie w ten magiczny świat i pozostaniecie tam długo...

Darek Styrna







The Hakkenden

Produkcja: AIC/Pioneer LDC Inc.
Dystrybucja: Pioneer
W Polsce: Planet Manga
Reżyseria: Takashi Anno
Scenariusz: Noboru Aikawa
Chara design: Hiroyuki Ochi, Atsuchi Yamagata, Atsushi Okuda
Czas: 3x30 minut
Ograniczenia: 15 lat



Cat Girl Nuku Nuku

czyli

JESZCZE RAZ DZIEWCZYNY GÓRĄ...

Rys. D. Styrna

Zacznę od zagadki: Co się stanie, gdy kot spotka się z cyborgiem? Wariantów odpowiedzi będzie naturalnie mnóstwo. Bo logicznym wydaje się rozwiązanie, że nie stanie się nic: bo co ma ostatecznie kot do cyborga. Równie prawdopodobne jest rozwiązanie, że z kota przykładowo zostanie mokra plamka na asfalcie, jeśli nie będzie dostatecznie szybki, natomiast cyborg dostatecznie ciężki. Dla ułatwienia dodajmy do naszego przypadku szalonego naukowca... I bożonarodzeniową noc. Aaa, to już coś innego. Dodatek spadkobiercy pomysłów barona Frankensteina wprowadza bowiem do równania spory czynnik przypadkowości. Odgadł już ktoś? Nie?... No, nie ma się czego wstydzić. Żeby znać rozwiązanie, trzeba się nazywać Yuzo Takada. Dobra... Ostatnia szansa... Zatem jeszcze raz: Christmas night + kot + cyborg + kopnięty (aczkolwiek sympatyczny) naukowiec równa się co?... NUKU NUKU!!... Jednym słowem (właściwie dwoma) najbardziej szalony android (z polska - robot człekokształtny) o figurze nastoletniej i dłuuugonogiej „wojowniczki" (tak, tak to właśnie to tygryski lubią najbardziej!) i mózgu kota.



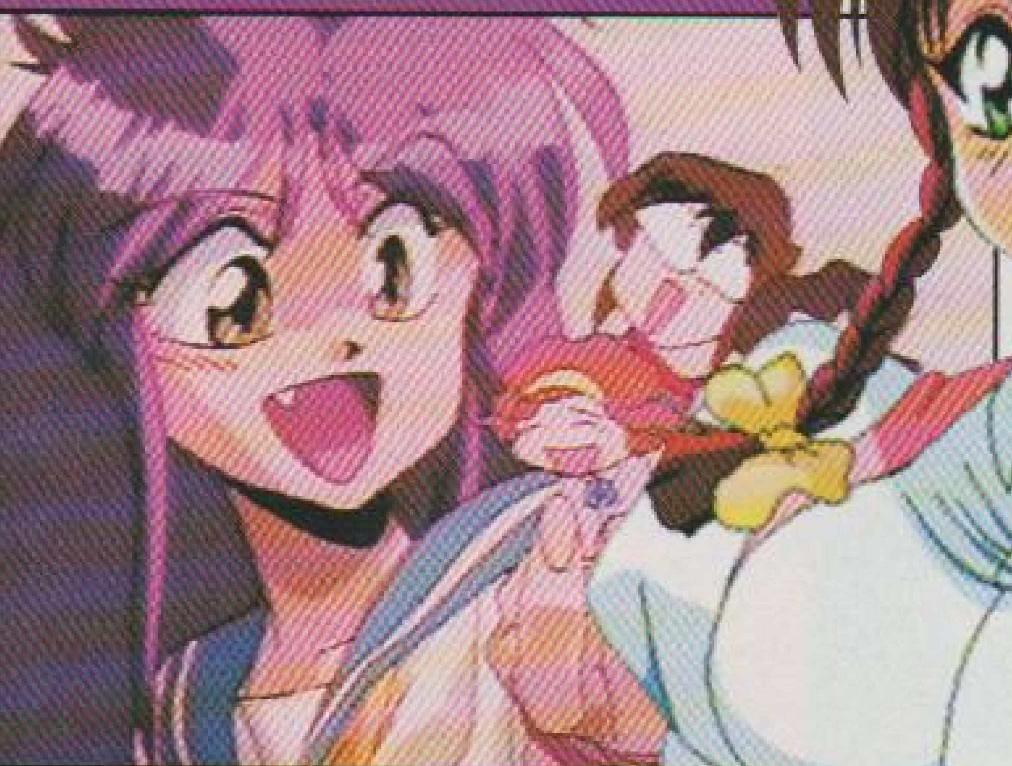
Ojcem postaci, jak już wspomniałem wcześniej, jest pan Yuzo Takada. Na tle jego dotychczasowej twórczości „Nuku Nuku „ mile zaskakuje, bowiem tego autora kojarzyłem dotychczas raczej z pozycjami przesyconymi brutalnością i lekką perwersją. Wystarczy choćby wspomnieć takie tytuły jak: „Suposhon Kids" czy „Sazan Eyes" (3x3 Eyes).



Oryginalny tytuł serii brzmiał „Ban'no bunka Neko Musume", natomiast w wersji anglojęzycznej otrzymała ona nazwę „The All-Purpose Cultural Cat Girl" aka „Super Cat Girl Nuku Nuku". Dzieje tej pozycji na rynku są tak dziwaczne, jak jej bohaterka. Po raz pierwszy Dziewczyna Kot pojawiła się w krótkiej serii mangowej w ramach magazynu wydawanego przez Futabasha. Z niewiadomych dla mnie powodów było tego tak mało, że nie starczyło nawet na najmniejszy objętościowo tomik mangi wydany jako osobny komiks. Potem niespodziewanie ta nieznana pozycja zawitała w postaci OAV. Nakręcono 6 epizodów, które wydano na dwóch kasetach w wariancie: Epizody 1-3 i Epizody 4-6. Komercyjny sukces serii spowodował, że chara designer Miriyama Yuji w biegu dorysowywał materiał, by mogła się ukazać manga w postaci standardowego tomiku. I tak w 1993 wydawnictwo Futabasha wypuściło pierwszą mangę z Nuku Nuku.



W zasadzie mogę bez najmniejszych wyrzutów sumienia polecić tę OAV każdemu. Nie ma w tym filmie ani szczególnej przemocy, ani „erotyzmu". Historyjka nie pachnie na milę głupotą, a raczej „ujeżdża" na sprawdzonych wcześniej schematach. Bohaterowie są bez zarzutu. Białe jest białe, a szare jest szare (zdecydowanej czerni raczej brak). To taki prawdziwy film dla wszystkich. W dodatku naprawdę można się na nim ubawić po pachy.



Z kim spotkamy się w trakcie trwania OAV:

NATSUME Atsuko aka NUKU NUKU (seiyuu Hayashibara Megumi). Właściwie poznajemy ją na początku filmu w jej zwierzęcej postaci, czyli jako szarego mruczka myszkującego (hmm..) w śmietnikach. No cóż, wyobraźnia scenarzysty pozwoliła jej cieszyć się kocią postacią zaledwie kilka minut. Po tragicznej śmierci jej mózg zostaje zaadoptowany do konstrukcji oznaczonej kodem NK1124. Wynikiem jest nie tyle domowe zwierzątko, co fioletowo-różowowłosy cyborg o uśmiechniętych zielonych oczach.

Oficjalnie Nuku Nuku jest starszą siostrą Natsume Ryunosuke. Nieoficjalnie - jego ochroniarzem, jako że NK1124 został zaprogramowany jako cyborg bojowy.
Naturalnie, jak każdy dobry kot, ma swoje 9 istnień, popartych mocą 900 koni mechanicznych. Ponadto obżera się (może objada byłoby bardziej na miejscu, ale nie oddawałoby istoty problemu) rybami i uwielbia łapać myszy. Jej dodatkowym atutem jest doskonały słuch, uzupełniony w ekstremalnych warunkach uaktywnieniem sensorów, wyglądających jak para długich, szpiczastych uszu. Uwielbia wylegiwać się na słońcu i opalać. Jej umiejętności jazdy na rowerze można porównać chyba tylko z rajdami spóźnionej na lekcje A-ko (z serii „Project A-ko" - kto nie widział niech żałuje!). Natomiast niewyszukane metody obrony rodziny (polegające na rzucaniu przedmiotami martwymi wielkości np. pniaka sosny) śmiało mogą iść w konkury z wyczynami wyżej wymienionej A-ko lub Mirai Ozora z „Moldivera". Jednak żadna z dotychczas poznanych heroin nie potrafi tak uroczo prychać, mruczeć i pluć jak podrażniona kotka (nawet pod wodą).

NATSUME Ryunosuke aka RYU (lub Ryan w wersji amerykańskiej) (seiyuu Ikura Kazu). Z dnia na dzień szczęśliwy braciszek (młodszy?!) Nuku Nuku. Jego wielkim marzeniem było mieć kotka. No i dostał... Może nie całkiem kota, bo ostatecznie mózg nieszczęsnego zwierzęcia jedynie w pewnym stopniu decyduje o jakości produktu. (Tato!!!... Ja też chcę takiego kota!!!). Mały zapalczywy chłopaczyna, z charakterystyczną czerwoną łatką na grzywce. Osobiście wróżę mu wczesną siwiznę i schizofrenię paranoidalną (chyba tak się to nazywa). Ciekawe jak długo wytrzyma poranne budzenie poprzez walenie w patelnię, zrywanie koca i wciskanie w nie dobudzoną dłoń szczoteczki do zębów. Nie mówiąc o wariackich przejażdżkach rowerowych, jakie

codziennie mu funduje kociomózga siostrzyczka. Ryunosuke jest synem swojego ojca, czyli Natsume Kyusaku (od razu widać dlaczego kodowa nazwa Nuku Nuku rozpoczyna się od NK). Z ojcem mieszka samotnie, jeśli nie liczyć nowego dodatku (rybożernego) do rodziny. Jego matką jest Mishima Akiko walcząca (równie niekonwencjonalnie, co nieskutecznie) o swoje prawa rodzicielskie.

NATSUME Kyusaku aka PAPA-SAN - (Seiyuu Kamiya Akira). Ojciec Ryunosuke i twórca Nuku Nuku. W dzień pracuje jako nauczyciel w szkole średniej (jest wychowawcą klasy, do której uczęszcza jego przyszywana latorośl). W nocy zamienia się w naprawdę szalonego naukowca zamkniętego w niewielkiej komórce (szafie?) i zawzięcie tłukącego w klawiaturę komputera. Ożeniony z Akiko opuścił ją wraz z synem. Przyczyną tego desperackiego kroku, który niewątpliwie wpływa stale na rozwój wydarzeń, było militarne wykorzystanie jego wynalazków przez koncern kierowany przez rodzinę żony. Wygląda jak kudłate indywiduum z grzywą włosów na oczach (cud, że w ogóle coś widzi) i wiecznie przylepionym do warg niedopałkiem.

NATSUME Akiko (de domo Mishima) aka MAMA-SAN (seiyuu Shimazu Saeko). Business woman aż do bólu zębów. Ponadto żona doktora Kyusaku i matka Ryunosuke. Z ramienia swojego dziadka jest szefem Mishima Heavy Industries. Ma dwa problemy, które usiłuje obsesyjnie i z wrodzonym sobie talentem rozwiązać. Po pierwsze pragnie przejąć kontrolę nad synem, który wpadł w łapy swojego własnego (i nieodpowiedzialnego) ojca. Przychodzi jej to z łatwością, jest bowiem właścicielką całej gromadki bojowych maszyn, które uprzykrzają życie męskiej części jej rodziny. Drugim problemem staje się jej przybrana córcia. I tu trafia kosa na przysłowiowego cyborga. Bo Nuku Nuku należy nie tylko schwytać, ale i odzyskać siedzącego w jej wnętrzu NK1124. Ponieważ skutki powyższej operacji dość łatwo przewidzieć, nie należy się dziwić, że pani Akiko nie może liczyć na poparcie ze strony tytułowej bohaterki.

Na koniec dodam, że próby porwania Ryu, przy jednoczesnej likwidacji doktora i Nuku Nuku (jak to miło połączyć przyjemne z pożytecznym) kończą się zwykle mniejszą lub większą demolką, po której część miasta nadaje się do odbudowy, a maszyny Mishima Heavy Industries - na złom.

ARISA (seiyuu Hisakawa Aya - Sailor Mercyry!). Jedna z dwu pomocnic i zauszniczek Aiko Mishima. Jest długowłosą brunetką mającą „diaboliczny" (i katastroficzny) wpływ na swoją pryncypałkę (głupio to brzmi). Sympatyczna, choć nieco psychotyczna. Rozładowuje stresy strzelając z czego popadnie, do czego (kogo) popadnie. Uznaje zasadę - „Dobry kaliber to duży kaliber"... Ma naprawdę swędzące paluszki, toteż wszystkie (no może prócz jednej) strzelaniny i katastrofy są jej dziełem autorskim. Ona też ponosi główne konsekwencje wypadków, nosząc twarzowe plastry i bandaże.

KYOUKO (seiyuu Hiramatsu Akiko). Jak łatwo skojarzyć, druga z pomocnic Akiko Mishima. Blondyneczka usiłująca zadowolić swoje współpracowniczki. Generalnie wszyscy wydają jej polecenia (nieraz sprzeczne). Ponadto jej zadaniem jest uczestniczenie w misjach Arisy i pilotowanie latających machin koncernu Mishima.

O tym co w poszczególnych epizodach, dowiecie się w przyszłym miesiącu (w zasadzie dopiero we wrześniu - jak ten czas leci). A na dzisiaj tylko kilka uwag. Animacja (?) no cóż - poprawna z dużym plusem. Coś na poziomie „Moldivera". Bohaterowie sympatyczni i design rodem z najlepszej japońskiej tradycji. Ani zbyt uproszczony, ani zbyt wychudzony. Zarówno facjaty, jak i charaktery bohaterów nie są niczym rewolucyjnym. Ot, wydawałoby się, kolejna anime, z kolejną superbohaterką. I tu zaczyna się dylemat. Nie każda postać wywołuje w widzu, nazwijmy to szeroko, jakiekolwiek „uczucia". Nad wieloma po prostu przechodzimy do porządku dziennego. Oglądamy film i odstawiamy go na półkę, by powrócić do niego przy okazji kolejnego odkurzania swoich zbiorów. To samo dotyczy długonogich tworów japońskich designerów. Jedne mimo urody i super naturalnych mocy przelatują przez ekran, mając swoje kilka minut chwały. Inne mimo braku zadatków na superheroinę (np. Belldandy z „Oh My Gooddess!") trafiają nam gdzieś do serca. Zbyt głęboko, żeby się ich ot tak po prostu pozbyć. Nuku Nuku należy do tych nielicznych, do których mam zamiar powracać częściej. Nie wiem naprawdę, od czego to zależy, ale ta dziewczyna (no, przynajmniej zewnętrznie dziewczyna) potrafi zaleźć za skórę. Yuzo wymyślił postać, która nie razi sztucznością, mimo laboratoryjnego pochodzenia. Coś tak żywiołowego, że nie polubienie jej jest niewybaczalnym grzechem (coś jak Lum z „Urusei Yatsura"). Nawet z tak skandalicznym kolorem włosów. Wywołuje toto u widza uśmiech, bez względu na to czy na ekranie dzieje się coś śmiesznego czy nie. Ludzie starają się nieraz całe życie, aby mieć w sobie coś takiego. Inni już tacy się rodzą. A Nuku Nuku?

Ją po prostu taką narysowano...

— *Kaeru-san*







Cat Girl Nuku Nuku

Produkcja: Movic/King Records/ Yuzo Takada/Futabasha
Dystrybucja: King Records/A.D. Vision
Reżyseria: Hidetoshi Shigematsu, Yukata Takahashi
Autor: Yuzo Takada
Chara design: Yuji Moriyama
Ilość: 6 epizodów OAV

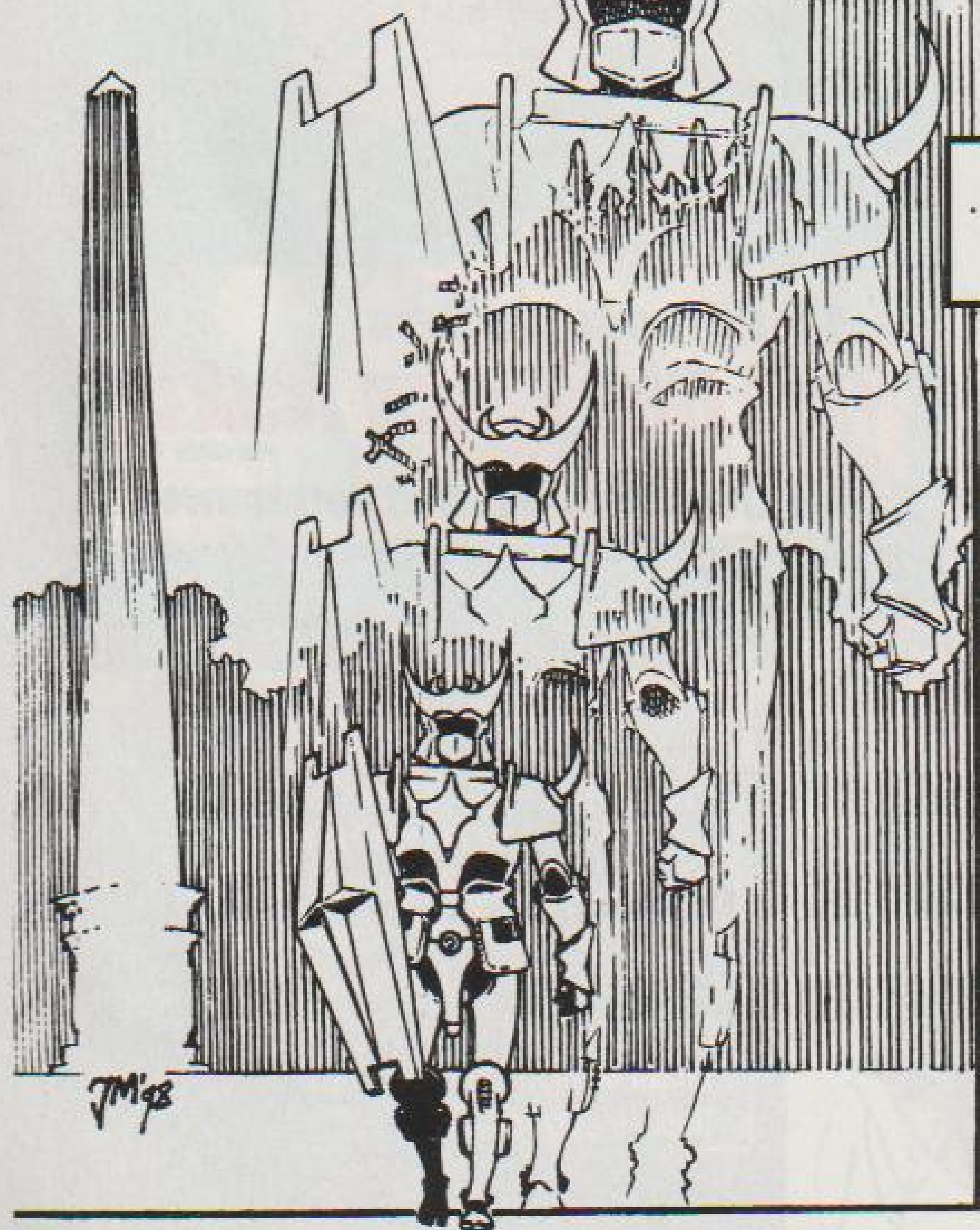




CO?!!!

Lądowanie przebiegło bez zakłóceń...

ŁUBUDUU



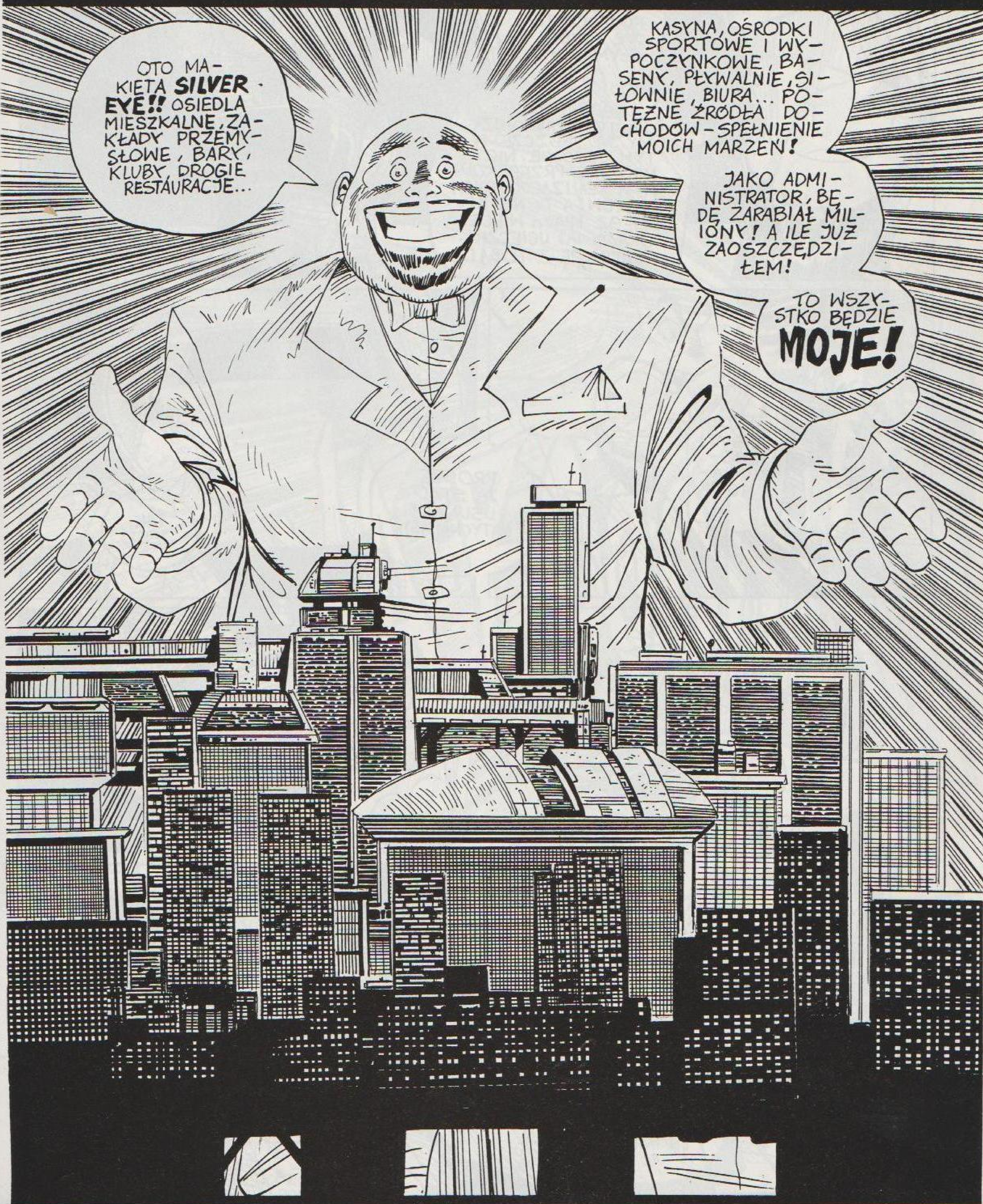
...ale Keros, chociaż się zmniejszył, kluczył i błądził...



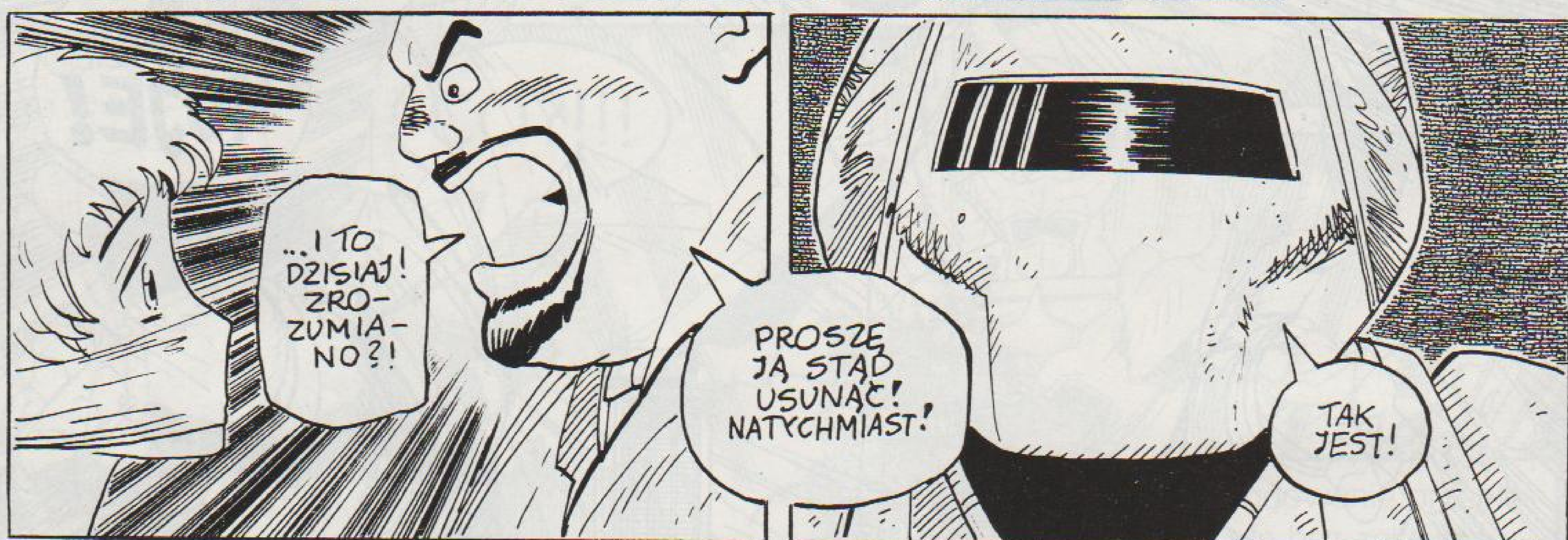
SILVER EYE

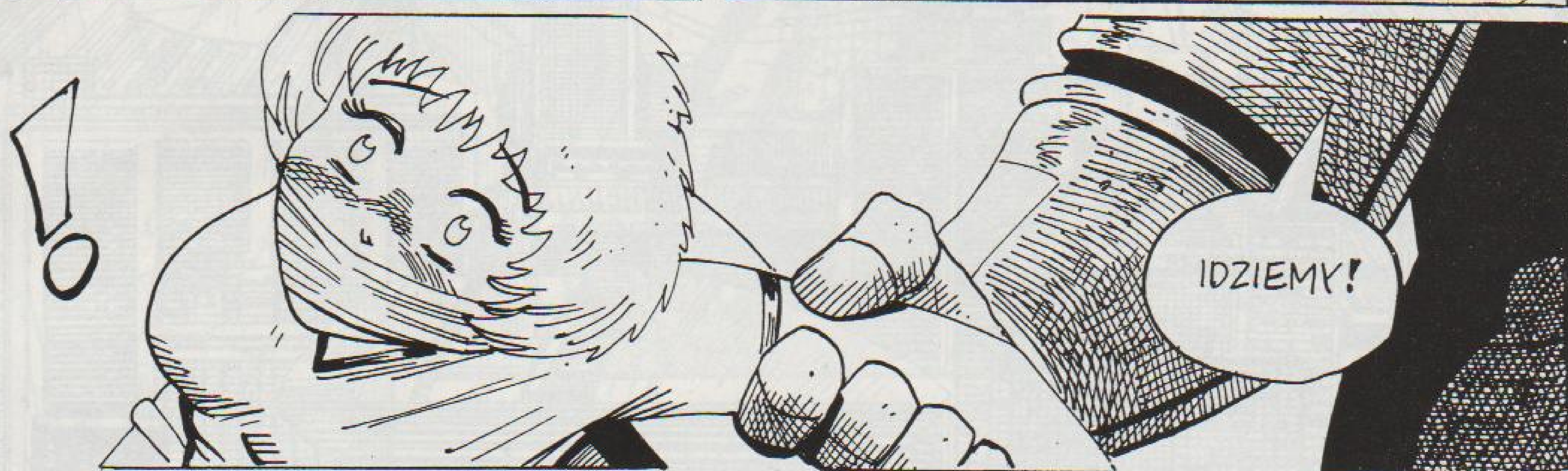
TEKST I RYSUNKI PIOTR KOWALSKI

ODCINEK 11



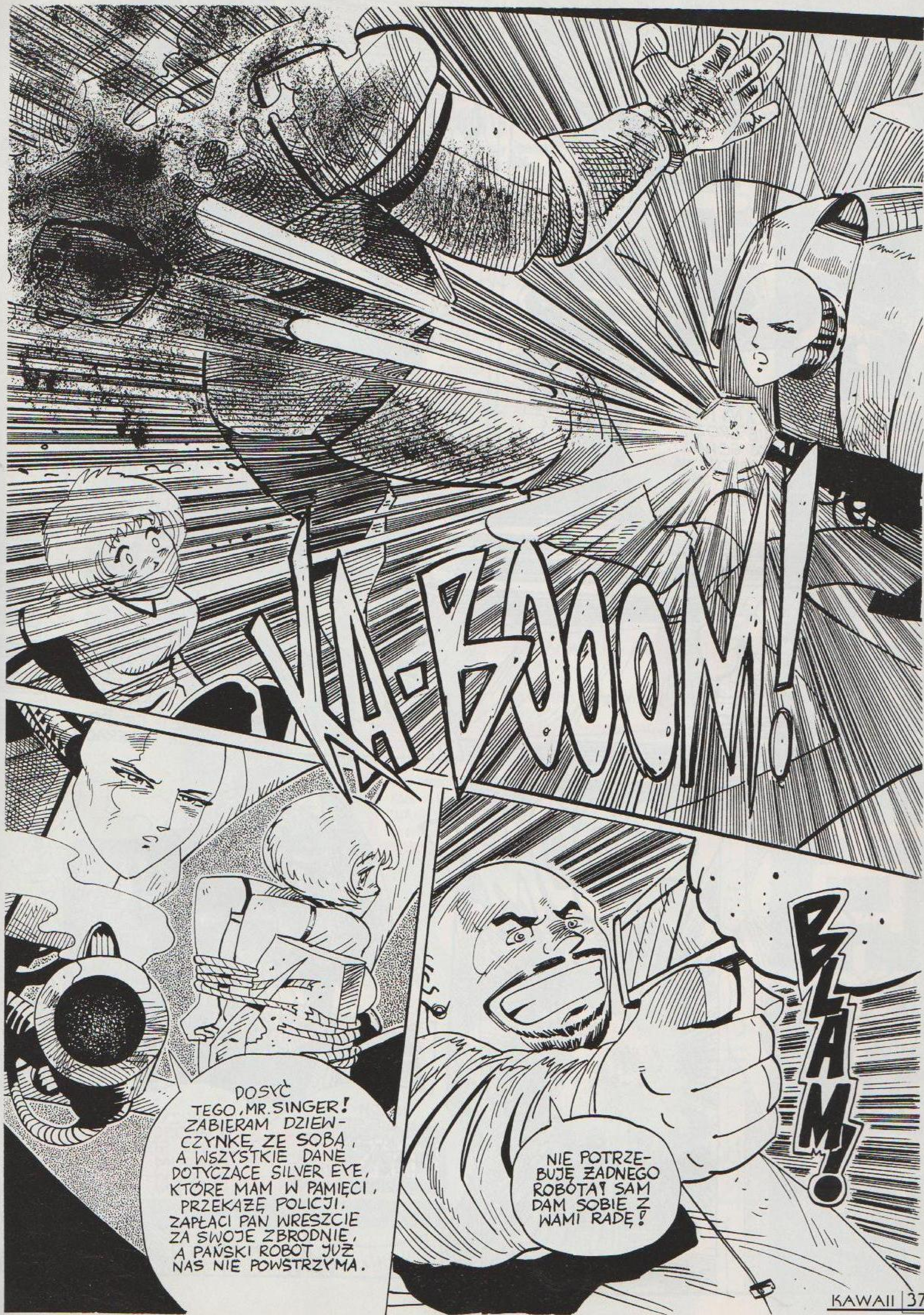

BUDOWĘ SILVER EYE ROZPOCZĘTO JUŻ W UBIEGŁYM ROKU...
...
...WEDŁUG PROJEKTÓW ZAKOŃCZYMY JĄ JESZCZE W TYM SEZONIE. NIC I NIKT NIE PRZESZKODZI MI W REALIZACJI MOICH PLANÓW! A TY NIE BĘDZIESZ MIAŁA WIĘCEJ OKAZJI DO UCIECZKI. SKOŃCZĘ Z TOBĄ!...

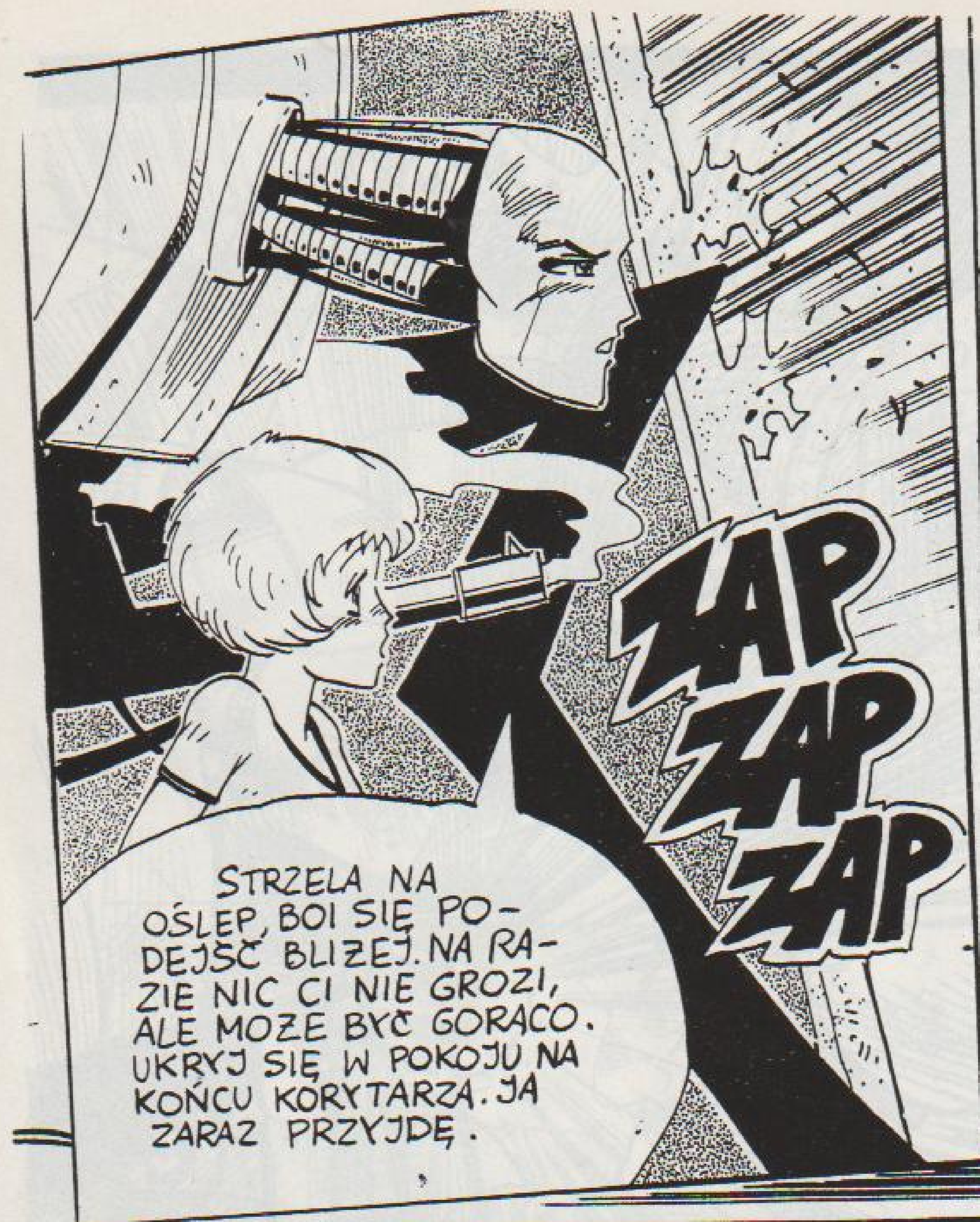
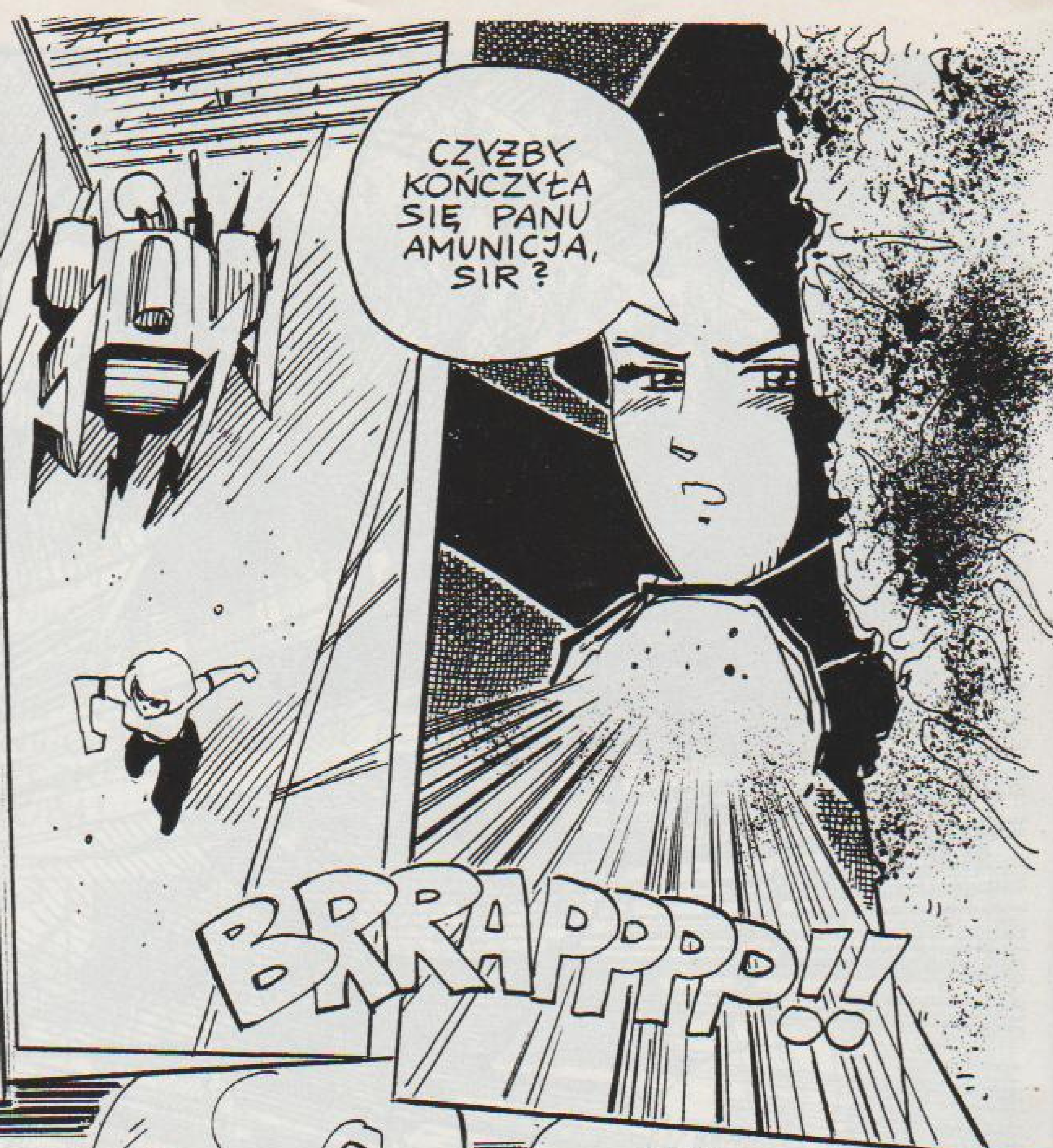

...I TO DZISIAJ! ZROZUMIANO?!
PROSZĘ JĄ STĄD USUNĄĆ! NATYCHMIAST!
TAK JEST!

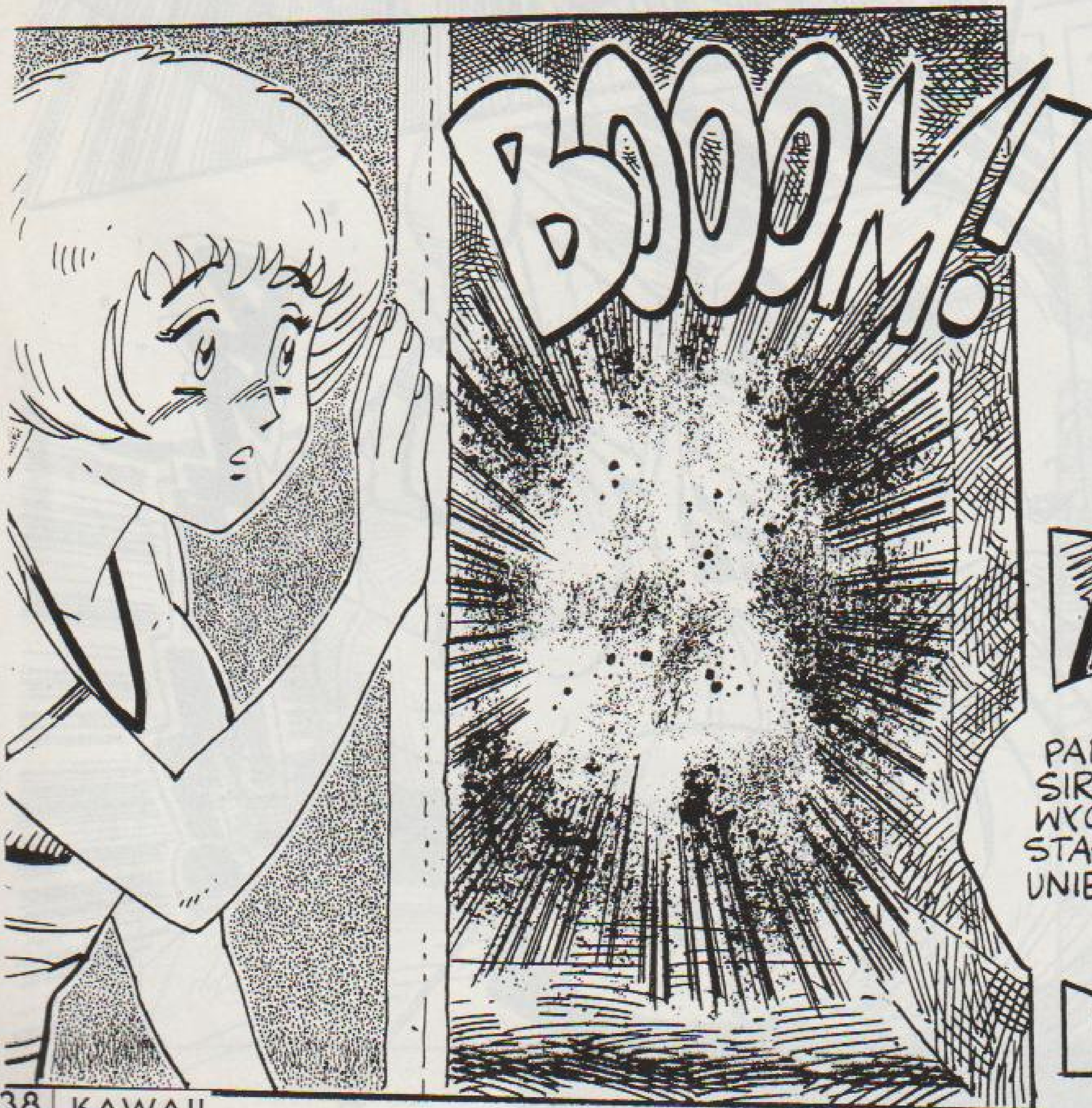
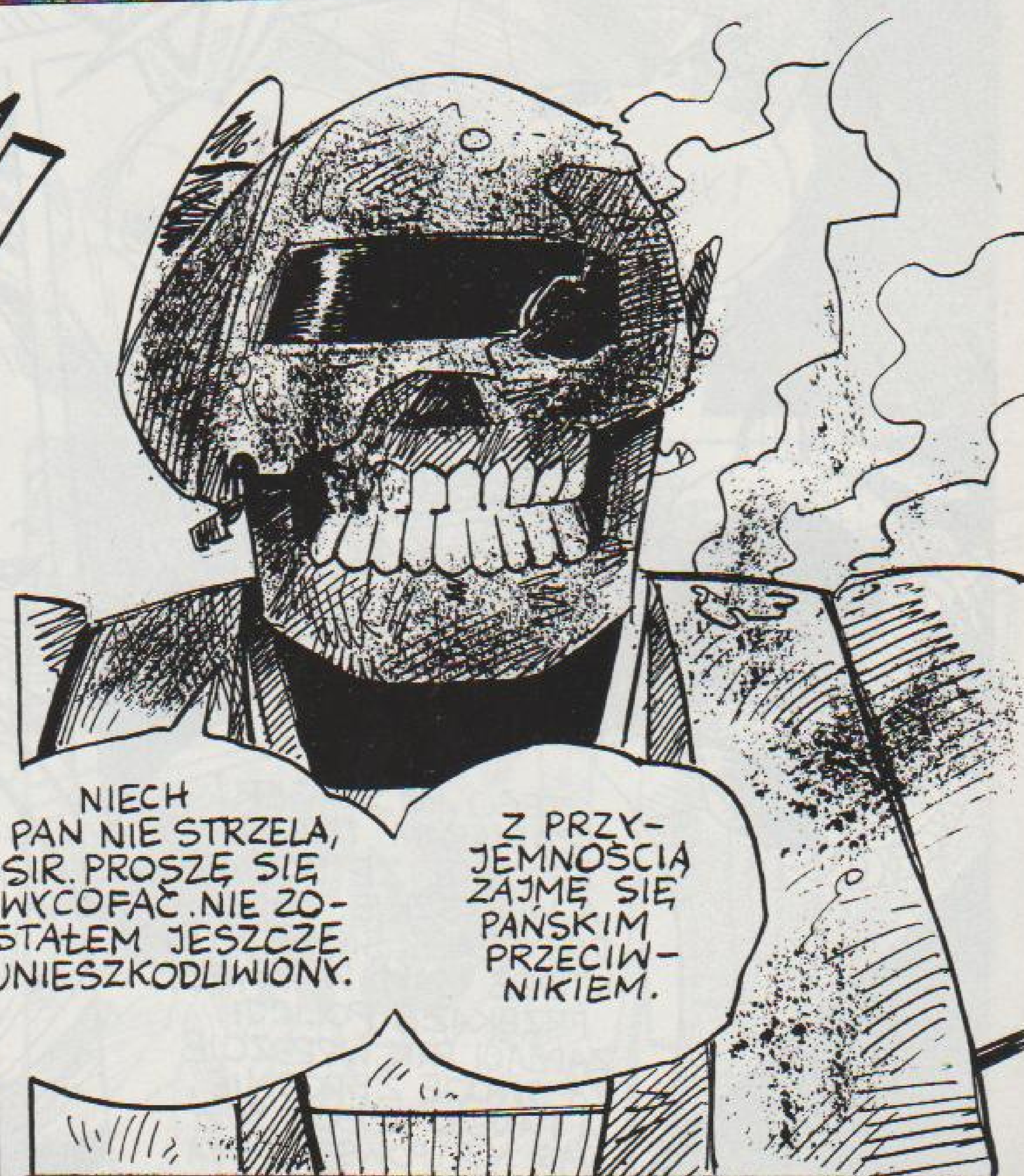

!
IDZIEMY!


KLIK!

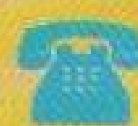

WHOK!


KA-BOOOM!
DOSYĆ TEGO, MR. SINGER! ZABIERAM DZIEWCZYNKĘ ZE SOBĄ, A WSZYSTKIE DANE DOTYCZĄCE SILVER EYE, KTÓRE MAM W PAMIĘCI, PRZEKAŻĘ POLICJI. ZAPŁACI PAN WRESZCIE ZA SWOJE ZBRODNIE, A PAŃSKI ROBOT JUŻ NAS NIE POWSTRZYMA.
BLAM!
NIE POTRZEBUJĘ ŻADNEGO ROBOTA! SAM DAM SOBIE Z WAMI RADĘ!


ZAP
ZAP
ZAP
STRZELA NA OŚLEP, BOI SIĘ PODEJŚĆ BLIŻEJ. NA RAZIE NIC CI NIE GROZI, ALE MOŻE BYĆ GORĄCO. UKRYJ SIĘ W POKOJU NA KOŃCU KORYTARZA. JA ZARAZ PRZYJDĘ.

CZYŻBY KOŃCZYŁA SIĘ PANU AMUNICJA, SIR?
BRRAPPPPP!!

MAM JESZCZE DOŚĆ, BY CIĘ ZAŁATWIĆ, ZDRADZIECKA KUPO ZŁOMU! MOGŁEM SIĘ DOMYŚLIĆ, ŻE RYO ZOSTAWIŁ TU JAKĄŚ WTYCZKĘ! NIKT CIĘ JUŻ NIE ZŁOŻY Z POWROTEM! NIE BĘDZIE NAWET CO PO TOBIE ZBIERAĆ!

BOOOM!

NIECH PAN NIE STRZELA, SIR. PROSZĘ SIĘ WYCOFAĆ. NIE ZOSTAŁEM JESZCZE UNIESZKODLIWIONY.
Z PRZYJEMNOŚCIĄ ZAJMĘ SIĘ PAŃSKIM PRZECIWNIKIEM.

日本まんが古本店

 (22) 845·90·55 (22) 651·25·44

まんが
日本一番漫画家の
オリジナルまんが：
エヴァンゲリオン、
ああ！女神さま、
らんま１／２、
SAINT星矢

MANGA
oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników: Evangelion, A-a, Megamisama!, Ranma ½, Saint Seiya

誌
少年ジャンプ、
少年チャンピオン、
少年マガジン、
少年サンデー、
アニメディア、
アニメージュ

CZASOPISMA
czasopisma manga i anime:
Shonen Jump, Shonen Champion
Shonen Magazine, Shonen Thunder
Animedia
Animage

本
日本文化・歴史について
ポーランド語英語など本、
旅行案内書、
地図帳、
地図

KSIĄŻKI
Książki o kulturze i historii Japonii, po polsku i w językach europejskich

ポスター
セーラームーン、
アキラ、
ドラゴンボール、
ああ！女神さま、
攻殻機動隊、
新世紀エヴァンゲリオン、
るろに剣心

PLAKATY
Sailor Moon, Akira
Evangelion,
Oh! My Goddess
Ghost in the Shell
Dragon Ball
Ruroni kenshin

アルブム
アルトブック：
セーラームーン、
新世紀エヴァンゲリオン、
スレイアース

ALBUMY
artbooki:
Sailor Moon,
Neon Genesis Evangelion,
Slayers

モデル
機動戦士ガンダム、
風の谷のナウシカ、
大怪獣ガメラ、
ルパン三世、
ストリートファイテーII

MODELE
Kido senshi Gundam,
Kaze-no tani-no Nausicaä,
Daikaiju Gamera, Lupin III,
Streetfighter II

CZYNNE

PON 9-20

WTO-PT 9-17

Z ostatniej chwili...
(informacja własna)
W warszawskim MANGAZYNie odbyło się kolejne losowanie numerowanych ankiet. Tym razem szczęście uśmiechnęło się do Sylwii Olczyk z Gorzowa Wielkopolskiego (nr 107) i Jacka Kota z Wołomina (nr 135).
A nagroda jest wyjątkowa: komiks "Kozure Okami", opisywany w drugim numerze "Kawaii". Nagrody wysłaliśmy pocztą.

e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

MANGAZYN
Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa

SAILOR MOON

Odcinki 45 i 46 serialu Bishojo Senshi Sailor Moon nie były niestety emitowane w naszej telewizji. Według oficjalnych informacji było to spowodowane tym, że taką właśnie otrzymaliśmy wersję serialu - skróconą o te dwa odcinki... W związku z powtarzającymi się prośbami z Waszej strony, w tym numerze Kawaii prezentujemy Wam streszczenie odcinka 45. Streszczenie kolejnego odcinka w przyszłym numerze.

Odcinek 45

Odcinek rozpoczyna się migawkami przedstawiającymi różne katastrofy. Usagi próbuje upichcić coś dla swej rodziny, jak zwykle jednak wysiłki te spalają na panewce... oraz kuchence. Artemis mówi, że nie ma czasu do stracenia i czarodziejki powinny się spieszyć. Zarówno on, jak i Luna mają na sobie jeszcze bandaże, które są pozostałością po ostatniej wyprawie na Biegun Północny.

Po zachodzie Słońca dziewczęta spotykają się w świątyni Hikawa Jinja, gdzie zmieniają się w czarodziejki. Po chwili ustawiają się w kręgu i gdy księżyc wychodzi zza chmur, Artemis wypowiada słowa: „Czarodziejska teleportacja", po czym dziewczęta przenoszą się na Biegun Północny. Tam znajdują się Bramy do Królestwa Ciemności...

Na Biegunie panuje zamieć i Usagi narzeka na zimno, lecz zostaje za to szybko skarcona przez Sailor Mars. Sailor Mercury wystukuje coś cały czas na swym komputerze. Po chwili wskazuje kierunek, w którym należy iść by dojść do Bram. Czarodziejki zaczynają przedzierać się przez zamieć. W tym samym czasie Królowa Beryl wysyła na spotkanie czarodziejkom pięć demonów zła. Czarodziejki zmierzają ku Bramom Królestwa Ciemności, gdy nagle zamieć ustaje. Po chwili jednak zamiast niej pojawia się gęsta mgła. Czarodziejki są zaniepokojone. Nagle przed nimi ukazuje się Tuxedo wołający o pomoc. Czarodziejka z Księżyca chce ku niemu biec, lecz Sailor Mercury i Jupiter zatrzymują ją. Tuxedo ponawia prośby o pomoc. Sailor Moon nie wytrzymuje i biegnie ku niemu, lecz na szczęście Sailor Mars, Jupiter i Venus zdołały w porę ją zatrzymać. Ami stoi nadal na swym poprzednim miejscu i nie wypuszcza swego komputera z rąk. Nagle oczy Tuxedo robią się czerwone, a na jego twarzy ukazuje się ironiczny uśmieszek.

W tej chwili odczyty komputera Ami wskazują, że Tuxedo jest... demonem. Sailor Mercury ostrzega czarodziejki, jednak jest już za późno - z wnętrza Tuxedo wyłaniają się macki. W ostatniej chwili wojowniczki odskakują w bok. Tuxedo znika, a zamiast niego ukazuje się demon. Sailor Moon jest oburzona i mówi, że nie wybaczy demonowi tej zniewagi, a na koniec dodaje swoje: „Ukarzę cię w imieniu Księżyca!". Po chwili zza pleców demona wychodzą pozostałe cztery demony. Nagle wszystkie znikają i znów widać Tuxedo. Rei jest pewna, że tym razem Usagi nie da się nabrać na tę iluzję. Jednak ta znów biegnie ku Tuxedo. Ponownie wojowniczki ledwo zdołały zatrzymać Usagi i odskoczyć w bok.

Teraz wszystkie biegną w stronę Sailor Mercury. Sailor Jupiter zatrzymuje się i wypowiada swoje zaklęcie, jednak nie do końca, gdyż teraz zamiast Taxido widać Motoki - jej skrytą miłość. Demony wykorzystują zaskoczenie i moment wahania Czarodziejki z Jupitera, by ją pojmać. Momentalnie z lodu pod Makoto wyłaniają się ciemne macki, które wynoszą ją wysoko w górę. Sailor Mars i Sailor Moon wypowiadają swe zaklęcia chcąc przeciąć macki, lecz rezygnują, gdy demony przybliżają się do Sailor Jupiter. Ta, chcąc obronić się przed atakiem, wypowiada swe zaklęcie „Supreme Thunder" (czyli „Błyskawice, grzmoty do pomocy" - jak jest to przetłumaczone u nas). Następuje wielki wybuch. Na lodzie widać jeszcze żywą czarodziejkę. Usagi prosi ją, by nie umierała, jednak bezskutecznie. Po wyszeptaniu kilku słów Mako umiera... Sailor Moon płacze i krzyczy, że Królestwo Ciemności może już zabrać Srebrny Kryształ. Biegnie w stronę Bram, lecz Sailor Mars i Sailor Mercury zatrzymują ją. Usagi się szamocze i krzyczy. Cicha i spokojna jak dotąd Sailor Mercury wymierza jej policzek i mówi, że Mako nie zginęła na marne. Po chwili odwraca się i oznajmia, że nadchodzą demony. Prosi resztę, by zostawiły ją i odeszły. Sailor Venus i Sailor Mars odciągają Sailor Moon, zostawiając Ami samą. Po chwili Czarodziejce z Merkurego ukazuje się jej chłopiec - Urawa. Ami nie daje się jednak nabrać i wystukuje coś w swoim komputerze. Po chwili obraz w jej okularach z wyświetlaczem rozmazuje się. Następuje wybuch i w jej stronę zaczyna płynąć gorąca lawa. By ją zatrzymać, czarodziejka wypowiada swoje „Shabon spray" (czyli „Mydło - Powidło" - brzmi idiotycznie). Ze stałej już lawy wyskakują trzy demony. Teraz przed Sailor Mercury ukazuje się czerwona kula ognia, wewnątrz której znajdują się demony. Czarodziejka rozpoznaje, że to iluzja. Za pomocą

komputera Sailor Mercury odnajduje jej źródło energii. Używa swego zaklęcia, by dostać się do środka kuli. Tam jednak zostaje złapana przez demony. Dostaje dużą dawkę wyładowań elektrycznych. Jednak ostatkiem sił rozbija przy pomocy swego komputera kryształ na czole jednego z demonów - jego źródło mocy. Gdy ognista kula znika, widać już tylko leżące na lodzie ciało Sailor Mercury.

Sailor Moon wyczuwa śmierć Ami i załamuje się. Gdy Usagi płacze, Sailor Venus spostrzega, że lód pod Czarodziejką z Księżyca zmienił kolor. W ostatniej chwili spycha ją z tamtego miejsca. W tym samym momencie lód pod nią pęka i wyłaniają się z niego ciemne macki, które najpierw wynoszą Minako wysoko w górę, a potem wciągają pod lód. Z dziury w lodzie raz po raz wylania się struga światła, której towarzyszą krzyki Sailor Venus i demonów. Pod lodem Minako wypowiada „Crescent beam" (tłumaczenie jest błędne; z pewnością nie miało to być „Groch, fasola" ale cóż możemy poradzić ...) i dotyka palcem czoła stojącego naprzeciw niej demona. W tej chwili pozostałe demony z krzykiem odskakują w bok. Zaklęcie Minako zabija demona i ją samą, wywołując przy tym wybuch.

Sailor Mars odciąga stamtąd szamoczącą się Sailor Moon. Nagle przed nimi ukazują się dwa ostatnie demony. Sailor Mars mówi, że się nimi zajmie. Usagi protestuje, bojąc się o życie swej ostatniej przyjaciółki. Ta odpowiada, że nie może zginąć. Lecz nim Sailor Mars wypowiada swe zaklęcie, oba demony znikają pod lodem, a jedynym śladem wskazującym na to, że tam były, są dwie dziury w lodzie obok nóg Sailor Mars. Po chwili następuje wybuch i góra lodu przykrywa Sailor Mars. Oczy Sailor Moon robią się czarne. Czyżby straciła ostatnią z przyjaciółek? Za oszołomioną Sailor Moon z lodu wyłania się jeden z dwóch demonów. Usagi patrzy na niego nieprzytomnym wzrokiem... W chwili, gdy demon przygotowuje się do ataku, z góry lodu wyłania się struga ognia, która zabija go. Usagi widzi błyski z wnętrza góry. Co chwilę ciszę przeszywają krzyki Sailor Mars. Po pewnym czasie z góry wyłania się demon trzymający w swych mackach Sailor Mars. Demon kładzie Czarodziejkę z Marsa na lodzie i przygotowuje się do ataku na Sailor Moon. Nagle Rei łapie go za jedną z macek i wypowiada zaklęcie „Fire soul" („Potęgo ognia"). Następuje wybuch. Przed Sailor Moon leży Sailor Mars, która po wyszeptaniu kilku słów umiera.

Sailor Moon siedzi teraz sama i oszołomiona na lodzie. Nagle jej ramienia dotyka jakaś dłoń. Usagi odwraca się i widzi duchy Sailor Jupiter i reszty czarodziejek. Przybyły one, by przypomnieć Sailor Moon o tym, że misja jeszcze nie dobiegła końca. Teraz Czarodziejka z Księżyca biegnie do Bram Królestwa Ciemności z nową nadzieją w sercu... Przedstawienie musi trwać..., a prawdziwa walka dopiero się zacznie...

Koniec odcinka 45

Aeka



Sailor Moon - Sailor Stars

Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato

KISS ME!

część 3

Jak zrobić własnego KISSa - odcinek drugi: efekty specjalne

Ostatnio pisałam o budowie pliku .cnf kissa. Teraz czas na omówienie efektów specjalnych możliwych do wpisania do pliku konfiguracyjnego (.cnf). Bez zbędnych wstępów przejdźmy od razu do rzeczy.

Jak zapewne pamiętacie, w ten oto sposób wygląda znajoma już konfiguracja:

```
;komentarze
%palette1.kcf
%palette2.kcf
(640,480) ; rozmiar
[0 ;
;jeszcze inne komentarze
#3 fog.cel *1 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
#0.10 dress.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
#1.32000 body.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
#0.10 dress_.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
;jeszcze inne komentarze
```

Początek kodu fkissa (opisu efektów specjalnych) znajduje się na końcu, zaraz po umieszczeniu ostatnich plików *.cel i komentarzy.

```
;@EventHandler()
;@initalize()
;@begin()
```

Wygląda to właśnie w ten sposób. Każda funkcja musi być poprzedzona @ (tzw. „małpą"). Teraz czas na omówienie tych efektów. Cały opis kodu podzielony jest na 3 części: Część pomiędzy @initialize() a @begin() (tutaj - czyli w nawiasach - znajdują się funkcje, które są wykonywane przed załadowaniem się kissa), druga część pomiędzy @begin() a @end (tutaj wykonywane są funkcje dziejące się na „żywo", do czego służyć będzie też komenda „timer") i ostatnia część po @end (zdarzenia tutaj wykonywane są przy wychodzeniu z pliku).

To był właściwie najważniejszy akapit służący do zrozumienia zasad działania tego kodu. Teraz zajmę się opisem poszczególnych funkcji kodu fkissa, a potem podam przykłady ich zastosowań.

Alarm(numer)

Używana kiedy wartość timera wynosi 0, czyli jako znacznik nowej akcji. Większość przeglądarek akceptuje tylko 0-64 alarmów, jedynie najnowsza przeglądarka PlayFkiss akceptuje 0-511 alarmów.

Catch(#obiekt) / catch(„plik.cel")

Funkcja, która powoduje, że naciśnięty obiekt jest „gotowy" do wykonania czynności następnej.

Collide(„plik.cel", „plik2.cel")

Jak w pierwszym przypadku, wstęp do dalszego działania. Sprawia, że można zdefiniować jakąś akcję, jeżeli już obiekty plik.cel i plik2.cel na siebie najdą. Funkcja ta działa jedynie w przeglądarce FKiss2.

Set(numer okienka)

Jest to funkcja, którą można wpisać np. po funkcji catch. Wtedy po naciśnięciu „plik.cel" program przeskoczy do okienka, którego numer jest podany w tej funkcji, proste nie?

To były komendy trudniejsze dla standardowej przeglądarki WKISS. Teraz opiszę komendy podstawowe dla wszystkich przeglądarek:

Altmap(#obiekt) / altmap(„plik.cel")

Zamienia wszystkie widzialne obiekty na niewidzialne i vice-versa. Działa jako funkcja wykonawcza, np. po użyciu catch i altmap, obiekt będzie znikał i się pojawiał po klikaniu na nim.

Debug(„Blah, blah, - Cześć :)")

Moja ulubiona funkcja :). Działa jako funkcja wykonawcza i po funkcji np. catch będzie powodować pojawienie się komunikatu

Map(#obiekt) / map(„plik.cel")

Mapuje (pokazuje) wszystkie pliki.

Music („plik.mid")

Wstawia podkład muzyczny. Działa jedynie w przeglądarce PlayFkiss.

Sound(„plik.wav") / sound(„plik.au")

Wstawia dźwięki. Po funkcji catch będzie powodowała odegranie dźwięku, po naciśnięciu na wybrany obiekt.

Timer(liczba)

Uruchamia timer. Ustawienie timera na 0 powoduje wyłączenie go. Mikrosekunda to 1/100 sekundy; A timer ustawiony na 100 mikrosekund spowoduje rozpoczęcie zdefiniowanej dalej akcji po 1 sekundzie od uruchomienia pliku.

Unmap(#obiekt) / unmap(„plik.cel")

Dzięki tej funkcji obiekty przestają być widzialne.

To były najważniejsze i najpotrzebniejsze funkcje FKISSa. Teraz podam parę przykładów ich zastosowań. Załóżmy, że chcemy sprawić, by dziewczyna w naszym pliku mrugała oczami. Mamy np. pliki „girl.cel" jako rysunek dziewczyny z otwartymi oczami i „eye.cel" - rysunek dziewczyny z zamkniętymi oczami. Gotowa konfiguracja wygląda tak:

```
;@EventHandler()
;@initalize()
;@unmap(„eye.cel")    ; jeszcze przed widzialnymi efektami sprawiamy, że rysunek z zamkniętymi oczami znika, mimo że naprawdę jest nałożony na obiekt „girl.cel";
;@begin()   ; od tego miejsca zaczynają się efekty widzialne;
;@alarm(1) ; pierwsza definicja nowego efektu;
;@timer(200) ; sprawia, że po dwóch sekundach od uruchomienia tego pliku będzie wykonana akcja tego alarmu;
;@map(„eye.cel") ; teraz sprawiamy, że obiekt „eye.cel" staje się widzialny;
;@timer(100) ; po następnej sekundzie...
;@unmap(„eye.cel") ; ...obiekt znów znika;
;@timer(500) ; po wpisaniu tego timera, wiadomo, że efekt ten będzie powtarzał się co 5 sekund;
;@alarm(2) ; to już druga definicja - inny efekt;
;@catch(„girl.cel") ; sprawia, że po naciśnięciu na obiekt „girl.cel"...
;@sound(„hello.wav") ; słyszymy dźwięk „hello.wav";
;@end() ; teraz będą wstawione funkcje wykonywane przy wyjściu z programu;
;@debug(„Na razie!!") ; przy wyjściu pojawia się komunikat „Na razie!!";
```

To były tylko przykłady zastosowań różnych funkcji. Mam nadzieję, że to pomogło zrozumieć znaczenie funkcji typu „map", „timer" czy „alarm". Na koniec zostawiłam sobie najfajniejszą funkcję, obsługiwaną tylko przez przeglądarkę PlayFkiss. Komenda ta wpisywana jest w nietypowym miejscu, bo w wypisie obiektów. Jest to funkcja, która sprawia, że obiekty są przezroczyste!!

```
#3 fog.cel *1 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  ;t128
#0.10 dress.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;%t0
#1.32000 body.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;%t200
#0.10 dress_.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
```

Wpisanie w miejsce komentarzy tych funkcji (%t - transparenty, ang. przezroczystość), sprawia, że te obiekty będą przezroczyste. %t można ustawiać od 0-200, gdzie zero w ogóle nie jest przezroczyste, a 200 jest już niewidoczne.

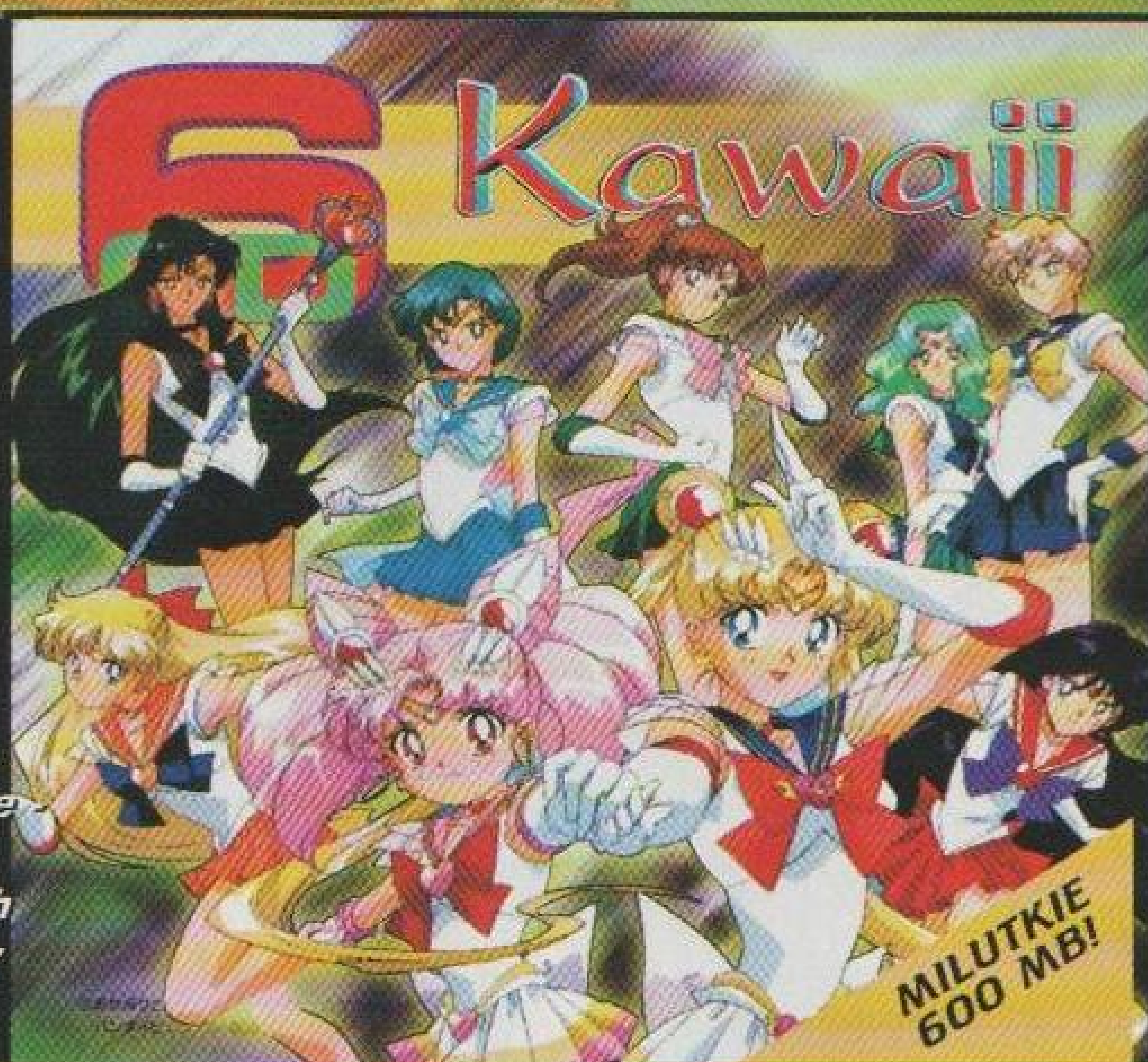
To było wszystko, co należy wiedzieć, jeżeli chce się zostać zaawansowanym programistą w języku Kisekae. Jak sami musicie przyznać, nie jest to trudne. Jeżeli ktoś miałby pytania, piszcie: milou@polbox.com.

Gracjana Zielińska

CD6

UWAGA!!!

Krążek przeznaczony na komputery klasy PC oraz Amiga!



Tego jeszcze nie było! Kawaii CD6 - krążek na szóstkę z plusem!

Wśród wielu wspaniałych animacji, dźwięków i grafik na Kawaii CD6 znajduje się PRZEDE WSZYSTKIM - SAILOR MOON!!! Prócz wielu innych atrakcji na krążku znajdziecie czołówkę z serii Super S, która w wersji polskiej została pominięta! Ponadto na krążku znajdziecie wiele innych, nie pokazywanych w Polsce fragmentów z tej niesamowitej anime - czołówki i animacje kończące! Utwory muzyczne! Teledyski! Oryginalne wersje japońskie oraz wersje dubbingowe z innych krajów - tego nie można przegapić! Ten krążek, to prawdziwy raj dla wszystkich sailormaniaków! Pamiętaj - tylko na:

Kawaii CD6!!!
Już wkrótce...

FINAL FANTAZY 7



Tak sobie pomyślałem, że powinienem zatytułować tę recenzję:

„OSTATNIA PARÓWECZKA BARRY'EGO KENTA".

Dlaczego? W filmie „Miś" Stanisława Bareji jest taka scenka, kiedy to do ogromnej kolejki w studiu filmowym podchodzi kobieta. Przezornie, jak to w „peerelu", pyta się leciwego mężczyzny: „Do czego ta kolejka?". Ten zaś z wrodzoną sobie uprzejmością odrywa się od czytanej gazety i odpowiada zgodnie z prawdą: „(...) do Ostatniej Paróweczki Barry'ego Kenta" (wszak była to kolejka statystów czekająca na angaż do filmu o takim właśnie tytule). Nasza pani więc rezygnuje widząc taki tłok i mówi: „Do ostatniej? Ach! To dla mnie już nie wystarczy!".

I właśnie obecnie znalazłem się w dokładnie takiej samej sytuacji. O grze „Final Fantasy VII" pisały już chyba (?) wszystkie polskie pisma branżowe, zajmujące się grami na konsole video. Ja zaś stoję właśnie na końcu tej kolejki, zastanawiając się, czy dla mnie jeszcze coś wystarczy. Co właściwie można napisać w takiej sytuacji? Czy zostało jeszcze coś, co nie zostało powiedziane?

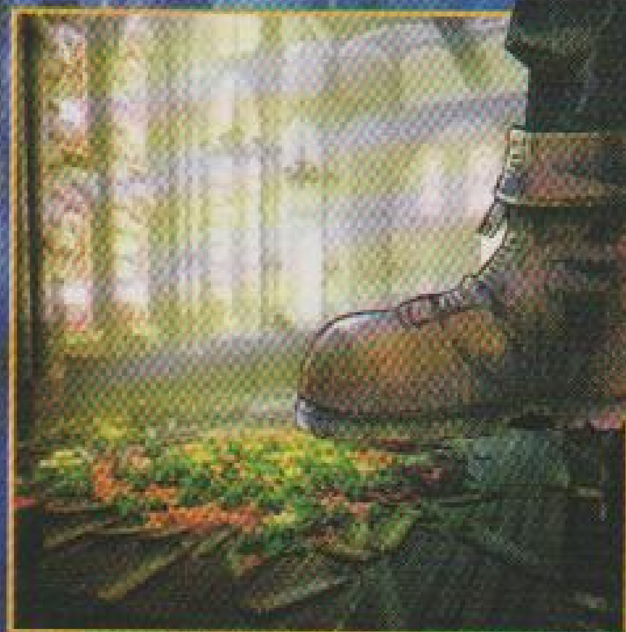


Dobra, w takim razie do tytułu dorzucę jeszcze podtytuł - „Semantyczne formy nieistotnego działania".

JAPOŃSKI ROLPLEJ (RPG)



To kolejna maniana rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni, która już niebawem całkowicie zaleje świat, wyprzedzając tym samym ogromną katastrofę ekologiczną i roztopione lody Bieguna Południowego. W dużym skrócie, są to gry, najczęściej na konsole video (Playstation, Saturn, NES etc.), charakteryzujące się dużym stopniem uniwersalizmu. Praktyczni Japończycy postanowili zredukować tysiące cyferek, kategorii, tabel i zestawień z amerykańsko-europejskich gier RPG, dołączyć swoją bogatą wyobraźnię, pracowitość i zmiksować to wszystko z mangą. Gracz przeważnie musi pokierować losami bohaterów widzianych z lotu ptaka, bądź to przedstawionych w rzucie izometrycznym. Przygody są poprzedzielane pojedynkami prowadzonymi przez graczy w czasie rzeczywistym. Obecnie, jak grzyby po deszczu, produkty tego typu wyskoczyły z hermetycznego rynku japońskiego i zawitały w czytnikach fanów elektronicznej rozrywki na całym świecie. Obecnie największym i najlepszym produktem tego typu, jest gra „Final Fantasy VII" (hasło: „Suplement do Encyklopedii Bardzo To, Ale To Bardzo Powszechnej", PWN 1998).



FAJNE, SZARE PUDEŁKO

Kiedy tylko otrzymałem zapakowany produkt, kodowo nazwany „Final Fantasy VII", stał się on razem z małym, szarym pudełkiem (kodowo nazwanym Playstation) przedmiotem największego kultu w moim domu. Przez kolejnych czterech tygodni w moim domu nie pękła żadna mydlana bańka. Stałem się zupełnie innym człowiekiem: placek z wiśniami zaczął smakować zupełnie inaczej (prawie jak placek z wiśniami!), zmonopolizowałem swój własny czas, a naprzykrzające i narzucające się mi całymi dniami seksowne blondynki nabawiły się - ze względu na moją obojętność - kompleksów niższości, których pozazdrościłby im sam Franz Kafka.

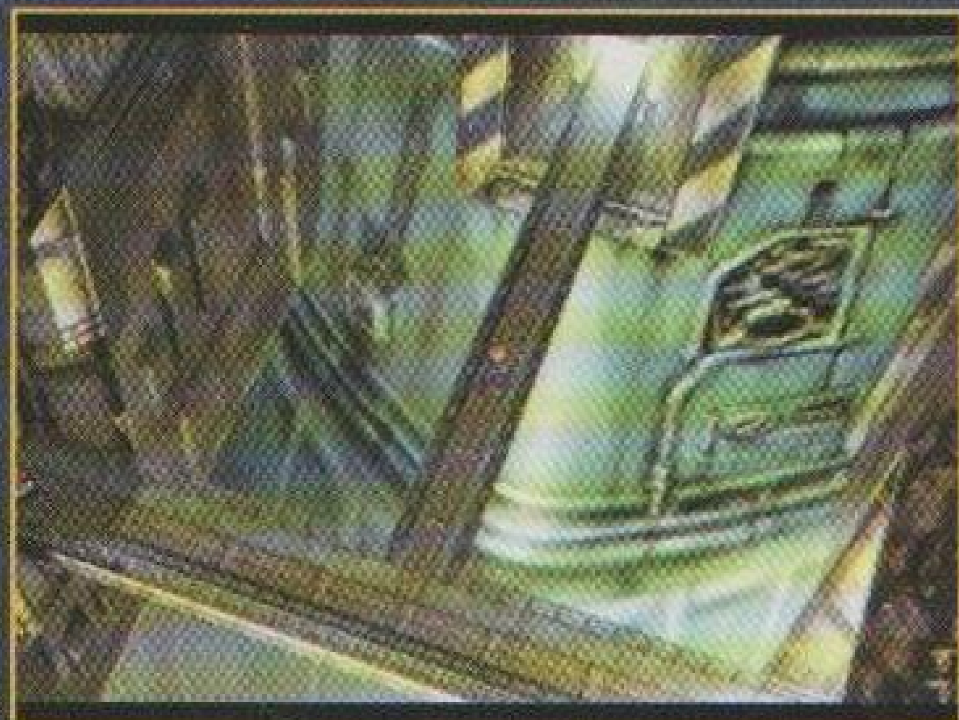


Panowie z firmy Squaresoft zmiażdżyli mnie na miejscu. Nigdy się nie spodziewałem, że kiedykolwiek może powstać gra RPG, która jest w stanie mnie zainteresować, a jednak doczekałem się takiego dnia. „Final Fantasy VII" jest jak dotąd największą tego typu grą, jaka powstała w Japonii. Za jej realizację odpowiadał Hironobu Sakaguchi, który jest również producentem całej serii. Jest to produkt, o którym marzył od dawna: „Już wcześniej o niej marzyłem, ale ze względów technologicznych (hardware) ówczesne platformy sprzętowe nie były w stanie sprostać wymaganiom". W końcu jednak wysiłkiem ogromnej rzeszy ludzi (gdzieś wyczytałem, że w proces produkcji było zaangażowanych około dwustu speców) „FF VII" ukazała się na rynku i trzeba dodać, że odniosła ogromny sukces. W ciągu pierwszego tygodnia sprzedano ponad 500 tysięcy sztuk! Dla pełnej przejrzystości należy dodać, że w Japonii ukazało się osiem gier spod znaku „Final Fantasy", plus w paru dodatkowych występują postacie wykreowane na potrzeby tego świata. Jeśli zaś chodzi o nasz obszar geograficzny, to z tego dorobku dotarły do nas tylko cztery pozycje (Final Fantasy cz.: I, IV, VI i VII).



Co oferuje nam świat „Final Fantasy VII"? Otóż pewnej nocy grupa rebeliantów, nazywających siebie Avalanche (czyli po naszemu „Lawina"), postanowiła wysadzić jeden z reaktorów miasta-molochu Midgar. Ten heroiczny czyn miał być protestem przeciwko aktualnie obowiązującemu reżimowi politycznemu. Świat FF opanował bowiem korporacja Shinra, która zmonopolizowała wydobycie energii Mako. Jak zawsze w takich wypadkach znaj-

dują się więc jednostki cierpiące na kompleks niższości, które chcą się znaleźć na pierwszych stronach gazet i mieć w życiu swoje pięć minut. Los chciał, że w tej grupie oszołomów znalazła się racjonalnie myśląca jednostka, zwana przez pierwsze pięć minut Cloud Strife (później nadałem jej

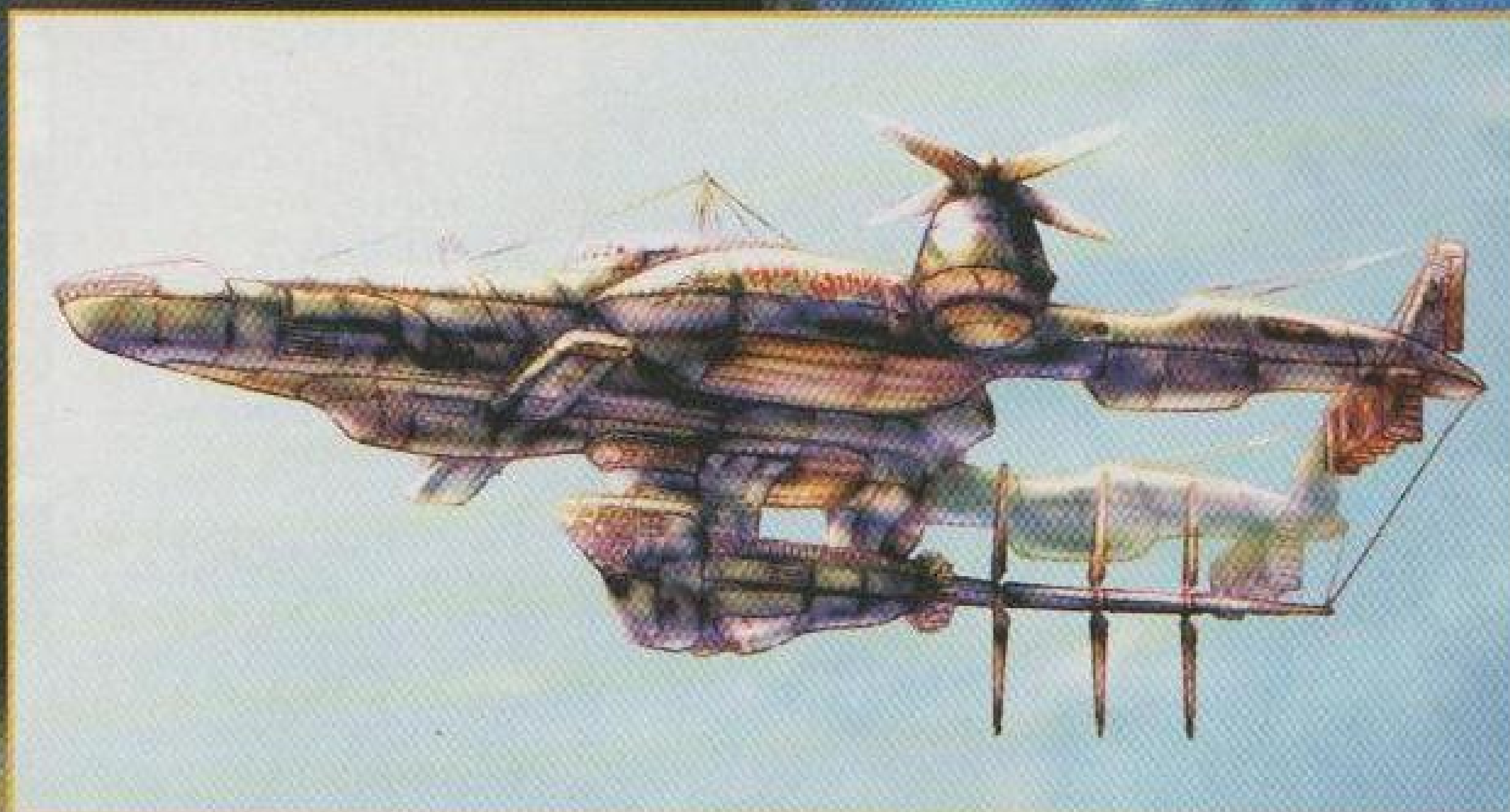






swoją ksywkę). Cloud jest obecnie najemnikiem jednak swoje szlify zdobywał wcześniej w elitarnych jednostkach Shinra. Za pieniądze zgodził się pokierować całą akcją na reaktor. Zniszczenie reaktora to jednak dopiero początek całej przeogromnej przygody, na którą składają się aż trzy kompakty (na Playstation to niemal ewenement)!. Po drodze drużyna poszerza się o kolejne osoby, a osoby o kolejne umiejętności, przedmioty i czary.

Pomysł jest więc stary, wypróbowany, ale wykonanie takie, jakiego jeszcze nikt na oczy nie widział. Przede wszystkim śliczna grafika, która zabija już przy pierwszym kontakcie. Wszyscy bohaterowie to postacie mangowe najczystszej wody, skrupulatnie dopracowane przez chara designerów. Swoją drogą, bardzo przypominały mi one postacie występujących w mandze „Flag Fighter" Masaomi Kanzaki, zwłaszcza zaś wygląd i uzbrojenie Clouda. Wszelkie tła (background) są wykonane niesamowicie klimatycznie. Dzięki nim np. miasto Midgar wygląda jak San Francisco z „Blade Runnera" - miasto mroczne, „pełne niezawodnych jaskiń uciech, w którym pełno ciemnych, obiecujących zakątków i gdzie zwodniczo łagodny rum szybko wyzwala z pęt dzikie libido" (dosłownie - w Midgar istnieje dom publiczny, że o mordowniach nie wspomnę). Do tego trzeba dodać prześlicznej jakości filmy przerywnikowe (FMV), które w dodatku nie odbiegają jakością wykonania od całej gry (nareszcie!). Rezultatem jest prawdziwy kinematograficzny efekt. Gracz dzięki takim zabiegom został rzucony w przeogromny, wyimaginowany trójwymiarowy świat, pełny niesamowitych detali graficznych i wizjonerskich projektów, co przeważnie kończy się utratą kontaktu gracza z rzeczywistością na długie tygodnie. Garść zachwytów rezerwuję również dla grafiki efektów używania czarów i tzw. limitu breaków. Programiści z grafikami wyczarowali takie efekty, jakie dotąd można było zobaczyć tylko w japońskich anime (np. „Slayers"). Niesamowicie wyglądające transformacje w smoka, wyładowania energii, efektowne cięcia Clouda po przekroczeniu kolejnych limitów breaków - to trzeba samemu zobaczyć! W pewnym momencie wpadłem niemal w pętlę czasu, gdyż zależało mi nie na kontynuowaniu podróży, ale na zobaczeniu kolejnych bajerów graficznych. Kręciłem się więc w jednym pomieszczeniu szukając kolejnych sparingów tak, aby moja ekipa zbierała tak niezbędne doświadczenie (czytaj: punkty) w posługiwaniu się magią i uzbrojeniem. Dzięki takim zabiegom dorobiłem się w końcu całkiem pokaźnego majątku, punktów doświadczenia,a i zobaczyłem com chciał.



Jednak nie grafika decyduje o atrakcyjności danego produktu. Jak powiedział Sakaguchi: „Jest cała masa gier ze ślicznym obliczem na pierwszy rzut oka. My jednak pracowaliśmy bardzo ciężko, aby osiągnąć filmowy efekt w powiązaniu z wysoką grywalnością." Gracze doświadczeni już w poprzednich produktach spod znaku „Final Fantasy" (ciekawe ile jest takich osób w Polsce?) z pewnością poczują się jak w domu. Większa część rozgrywki polega bowiem na prowadzeniu walki w czasie rzeczywistym, gdzie został wprowadzony niemal intuicyjny system obsługi (menu i podmenu). Kamera podczas walki krąży dookoła uczestników pojedynku, robiąc dynamiczne najazdy i starając się pokazać wszystko z jak najbardziej efektownego ujęcia.



Ogromnym plusem jest także bardzo szybkie dogrywanie się kolejnych poziomów, czy też pojedynków. Przy takiej ich ilości, długi czas ich doczytywania szybko sprowadziłby do parteru nawet najwytrwalszych. Według opinii Hironobu Sakaguchi: „programiści Square pracowali ciężko, aby zminimalizować czas doczytywania etapów tak, by przypominało to graczom starszych konsol czas odczytu z cartridge'ów w przeszłości". Trzeba przyznać, że uzyskali oni maksymalny efekt. Po prostu nie odczuwa się, że w „szarym pudełku" mamy tylko CD-ROM. Chwała im za to, że pomyśleli nawet o takich detalach.

„Final Fantasy VII" szybko stała się wizytówką konsoli Sony Playstation. Jest to naprawdę jeden z nielicznych produktów, który jest warty każdej zainwestowanej w niego złotówki. Popularność występujących w nim bohaterów spowodowała ich obecność w kolejnych produktach ze stajni Squaresoft. Stali bywalcy salonów gier zapewne już rozregulowali gałki w ciekawym mordobiciu, o wyjątkowo łatwym do wymówienia tytule „EHRGEIZ". Jeżeli przywykliście do szalonej blond-fryzury Clouda, to nic nie stoi Wam na przeszkodzie zasiąść za pulpitem i wypróbować się w tym gatunku gier. Fanom przypadnie do gustu zwłaszcza fakt osadzenia jej w dokładnie takich samych klimatach, co FF VII. Jeżeli jeszcze nie graliście w „Final Fantasy VII" z różnych prozaicznych powodów (np. brak PSX-a), to już niebawem powinniście cieszyć się wersją na najpopularniejsze u nas „pecety". Pamiętajcie - „Ostateczna Fantazja" już w drodze!

Mr.Gato


FABRYKA GUMOWYCH KURCZAKÓW



Final Fantasy VII

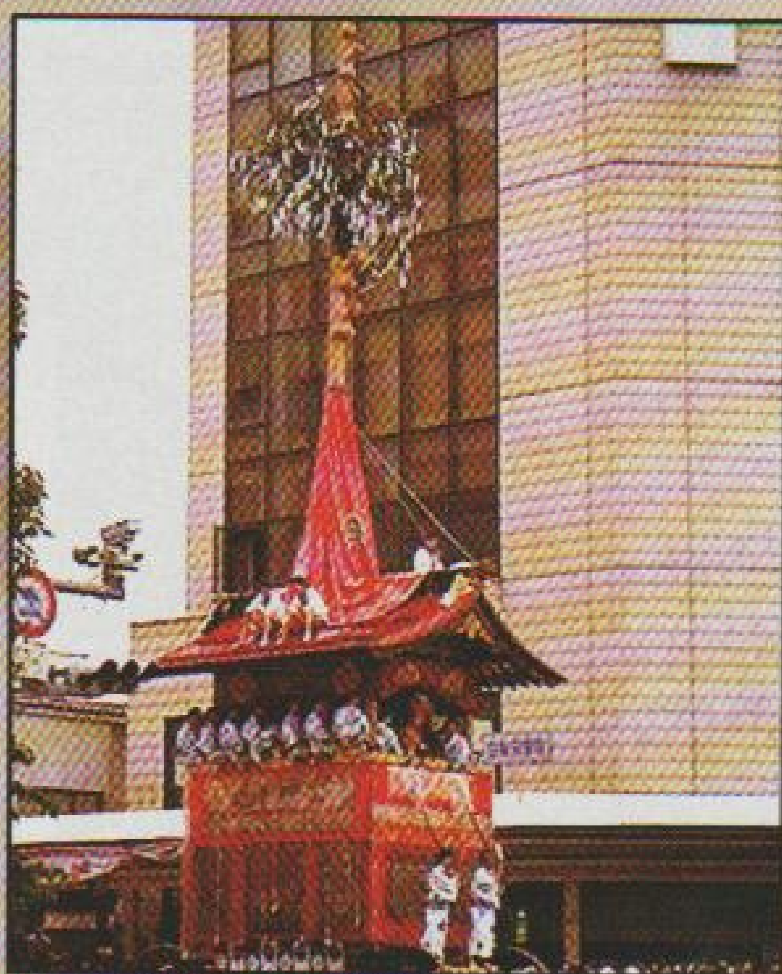
typ gry: RPG (typ japoński)
producent: Squaresoft
wydawca: Sony
platforma: Sony Playstation

MATSURI... MATSURI... MATSURI...


Okres Gion Matsuri to okres ulicznych zabaw bez względu na wiek.

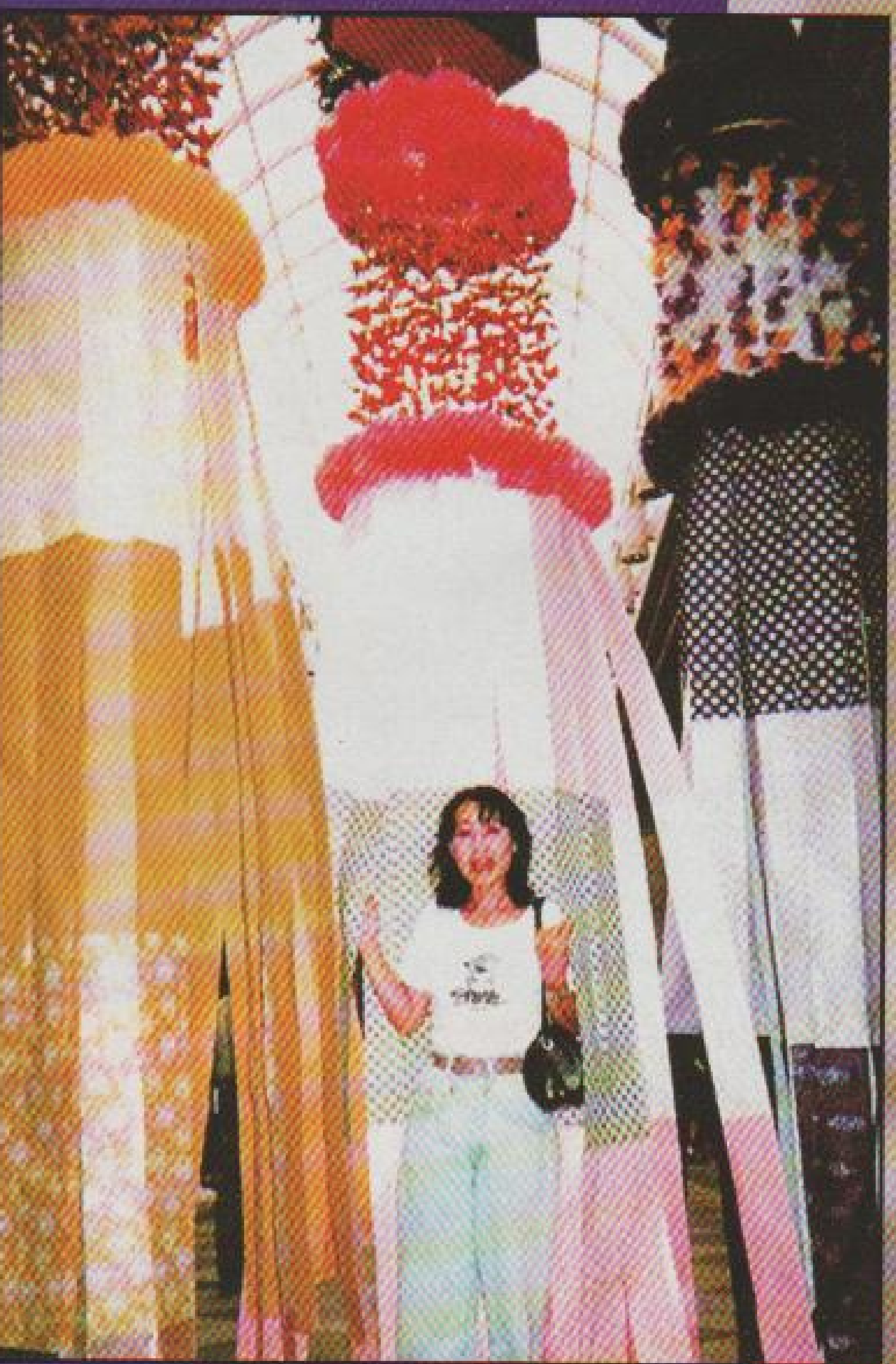

Szczyt Hoko w świetle lampionów

Lipiec, wakacje, słońce (mam nadzieję, że słońce, bo tekst pisany jest z odpowiednio dużym wyprzedzeniem i tylko jakieś złośliwe demony mogą przewidzieć, jaka będzie pogoda w momencie, w którym pismo trafi do Waszych rąk). Czego by nie wskazywał kalendarz, każdy ma jakiś symbol, od którego rozpoczyna mu się to „jego prawdziwe lato". Dla jednych jest to wyjazd na wymarzony urlop, dla Was są to prawdopodobnie wakacje... Dla mieszkańców Kioto takim momentem jest Gion Matsuri. W tej starej stolicy Japonii (nazywanej niegdyś Heian-kyo) uważa się, że cały czas poprzedzający Gion to okres oczekiwania i dopiero lipiec i obchody tego Matsuri zaczynają okres prawdziwie wakacyjnej zabawy.


Gigantyczna Hoko na tle wieżowców.

Zanim weźmiemy udział w dwu najpopularniejszych lipcowych świętach, wyjaśnijmy sobie pewne pojęcie.

MATSURI - jest rzeczownikiem pochodzącym od czasownika „matsu", co oznacza „oczekiwanie" lub „spodziewanie się kogoś zaproszonego". Naturalnie z czasem słowo „matsuri" przyjęło się jako określenie święta połączonego z procesją. W dawnych czasach matsuri było ceremonią polegającą na zaproszeniu czegoś (kogoś?) nadnaturalnego w celu bądź podziękowania, bądź poproszenia o np. ochronę. Matsuri dotyczyło ziemi, wody lub słońca. Mógł to również być piorun, tajfun, trzęsienie ziemi, czyli wszystko co nie było kontrolowalną siłą przyrody, uzależniającą człowieka od jej kaprysów. „Gościem" matsuri mogły być również góry, rzeki, morza i lasy, czyli miejsca zamieszkiwane przez „kami", o których przychylność modlili się ludzie. Ceremonii „matsuri" towarzyszyło zawsze posprzątane obejście i nastrój mający symbolizować czystość ludzkich intencji. Przygotowywano regularne przyjęcie z ceremonią przeznaczoną dla niecierpliwie oczekiwanego czcigodnego gościa. Tego typu „matsuri" są obecnie na terenie kraju rzadkością i stanowią w większości przykłady podręcznikowe. Utrzymały się jedynie w rolniczych regionach kraju uzależnionych ciągle od kaprysów pogody. Dotyczy to zwłaszcza okresów znaczących dla upraw, np. wiosną „matsuri" dotyczą próśb o pomoc przy wysiewach, latem ochrony przed insektami, a jesienią są to uroczystości dziękczynne za dobre zbiory i opiekę. Większość świąt japońskich posiadających z tyłu dodatek „matsuri" dotyczy obecnie festiwali nie mających nic wspólnego z religijnym tabu. Charakterystycznymi elementami (występującymi zwłaszcza w świątynnych „matsuri") są dwa boskie „pojazdy". Oto one:



MIKOSHI - służy do transportu bóstwa w procesjach. Ma na ogół kształt miniaturowej świątynki przenoszonej na ramionach wiernych. Kiedyś przy okazji opiszę je dokładniej.

DASHI - w rozumieniu nieco humorystycznym to lądowisko dla bóstwa „kami". Ma na ogół postać dużej platformy ciągniętej lub niesionej przez uczestników procesji. O ich typach już za chwilę, przy okazji największego lokalnego święta centralnej Japonii jakim jest GION MATSURI w Kioto. Z rozmachem tego święta mogą jedynie konkurować Kondo Matsuri w Tokio i Tenjin Matsuri w Osaka. Tradycyjnym miejscem związanym nierozerwalnie z Gion Matsuri jest chram Yasaka-jinja położony w pobliżu parku Maruyama. Budynki świątynne zostały wzniesione w tym miejscu na długo przedtem nim ustanowiono w Heian-kyo stolicę. Poświęcono je bogowi wiatru Susanoo, bratu boskiej Amaterasu. Ale o tym rzadko kto już pamięta. Tradycja festiwalu sięga 1124 roku, w którym ustanowiono go jako uroczystość coroczną. Tradycja wiąże jego pochodzenie z rokiem 869, gdy na wyspach wybuchła straszna epidemia. Wysłany z rozkazem cesarskim dostojnik nakazał wystawienie przed chramem Yasaka sześćdziesięciu sześciu halabard hoko, reprezentujących prowincje cesarstwa. Trzeba Wam wiedzieć, że hoko jest rodzajem włóczni o bardzo charakterystycznym kształcie. Oprócz typowego dla „yari" prostego ostrza posiada wystający z boku pod kątem prostym dziób przybierający nieraz fantazyjne kształty mające (prócz funkcji użytkowych) wzbudzić strach przeciwnika. Hoko z Yasaka odstraszyły demony zarazy i epidemia wkrótce ustąpiła. Z czasem mieszkańcy stolicy zaczęli ustawiać w świątyni stylizowane włócznie, które miały coraz bardziej fantastyczny wygląd. Od mniej więcej połowy XV wieku platformy, na których obnoszono hoko, były dekorowane przez poszczególne cechy rzemieślnicze kolorowymi ornamentami, będącymi często prawdziwymi dziełami sztuki. To że procesje nie były związane z uprzywilejowanymi klasami zadecydowało o wielkiej popularności uroczystości, których tradycja trwa do dzisiaj. Przygotowania do festiwalu trwają cały rok, a pomniejsze dzielnicowe obchody ciągną się na przestrzeni całego lipca. Właściwe obchody przypadają na 17 lipca i wyruszają wówczas dwie procesje. Jedna rano, a druga w godzinach południowych. W tym okresie do miasta ściągają setki tysięcy turystów, by obserwować obchody Gion. W uroczystości zaangażowani są chyba wszyscy mieszkańcy Kioto. Procesję Gion Matsuri formują olbrzymie platformy nazy-




Iiii jeszcze raz. Dokonanie zwrotu 12 tonowego kolosa na ulicy, to prawdziwa sztuka.



liii - zwrot.

wane ogólnie Yamaboko. Ich podział (na typ YAMA lub HOKO) zależy od wielkości i wagi obiektu.

YAMA - waży coś pomiędzy 1,2 a 1,6... tony i jest posadowiona na długich palach niesionych przez 16 lub więcej mężczyzn. Oczywiście jest udekorowana i zwieńczona postaciami legendarnych bohaterów. Waga zrobiła wrażenie?... Jeśli tak, to dobrze, bo widzicie... Yama to ten mniejszy element procesji....

HOKO - to dopiero prawdziwy gigant. 5 do 12 ton wagi i ponad 24 metry wysokości. Dla łatwiejszej wizualizacji problemu dodam, że to prawie dziesięć pięter. Oczywiście nieść się tego nie da, więc hoko toczą się na gigantycznych drewnianych rolkach o średnicy ponad trzech metrów, popychane przez zmieniające się grupy mężczyzn. Wieże buduje się w błyskawicznym tempie (Hoko od 10 lipca, a Yama od 12 lipca), by były gotowe na 17 lipca rano. O kolejności wież w procesji decyduje miejska administracja i do końca nie wiadomo, w jakiej kolejności pojawią się Yamaboko na ulicach. Przed procesją, która rusza o 9.00 rano burmistrz Kioto w uroczystym i tradycyjnym stroju ogłasza zarządzeniem zwanym Kuji-Aratame kolejność. Oczywiście pierwsze miejsca są nobilitacją dzielnic lub cechów, które je dekorują. Wymienię kilka z nich w porządku z zeszłego roku (1977).

Pierwsza pojawiła się:

NAGINATA Boko - jedyna hoko posiadająca jako symbol żywe dziecko, uosabiające postać kami. Chłopiec jest wybierany 13 lipca w specjalnym rankingu, podczas festiwalu Susanoo-no-Mikoto. Nie muszę dodawać, że jest absolutną gwiazdą festiwalu...

KANKO Boko - zwieńczona jest symbolami księżyca i ozdobiona autentycznymi, pochodzącymi z XIX wieku kaligrafiami Kobo.

TSUKI Boko - sygnowana jest nazwą Tsuki i również symbolem księżyca. Ma na „pokładzie" malarstwo Okyo Maruyama (1733-1795) i gobeliny Jingoro Hiradi (XVI/XVIIw).

NIWATORY Boko - ma na szczycie trójkąt z kołem symbolizujący jajo i kosmos, czyli kosmiczny okres japońskiej mitologii.

KIKUSUI Boko - posiada figurkę dziecka zwanego „Kiku-jido" (Chryzantemowe dziecko), które osiągnęło nieśmiertelność po wypiciu chryzantemowego koktajlu. Obecna figurka jest repliką oryginału zniszczonego podczas wojny domowej w 1864 r.

Ulice Tokio przygotowują się do obchodów Tanabata Matsuri

HOKA Boko - trzy dyski na jej szczycie przedstawiają słońce księżyc i gwiazdy, jej nazwa pochodzi od postaci Hokaso, czyli mnicha-kuglarza.

FUNE Boko - ma postać statku, który przewiózł cesarzową Jingo na podbój Korei (odsyłam do marcowego numeru „Kawaii"). Zdobią go postacie wojowniczej władczyni i bogów morza.

AYAGASA Boko - właściwie nie Hoko, tylko gigantyczny parasol z fabryki Nishijin. Tradycja przemieszała się ze współczesnością, bo reklamy własnych produktów nigdy za dużo.

Tyle jeszcze można by o tym pisać. Niestety czas i brak miejsca goni. A drugie Matsuri jest nie mniej piękne, nie mniej popularne. Nosi ono nazwę Gwiezdnego Festiwalu (HOSHI Matsuri) lub Festiwalu Tkackiego (TANABATA - Matsuri). Ta druga nazwa jest zresztą używana częściej. Jest to festiwal popularny zwłaszcza wśród płci nadobnej, a jego korzenie sięgają baśniowej przeszłości, gdy gwiezdna księżniczka Shokujo (gwiazda Vega) spotkała na Mlecznej Drodze zwanej w Japonii Amanogawa (Niebiańska Rzeka) pastuszka Kengyu (gwiazda Altaris). Ich miłość była tak wielka, że jej ojciec zezwolił na ten związek mimo oczywistych różnic klasowych. Zapatrzeni w siebie małżonkowie niestety zapomnieli o swoich obowiązkach. Ona zaprzestała tkactwa, a on rozpuścił po Mlecznej Drodze swoje stada. Rozgniewany władca zerwał ich małżeństwo i za karę umieścił oboje po dwu stronach Drogi Mlecznej. Rozpacz kochanków była równa ich miłości i w końcu ojciec dziewczyny zezwolił im na spotkania. Jeden raz w roku. Ale Mleczna Droga nie ma mostów. Płacz księżniczki usłyszała sroka i ze swoich skrzydeł utworzyła pomost, który połączył niebiańską parę. I tak dnia siódmego lipca raz w roku gwiazdy Vega i Altaris jednoczą się na niebie w jeden jasno świecący punkt. Przesąd głosi, że jeśli ten dzień będzie deszczowy, sroka nie będzie mogła rozpostrzeć skrzydeł i małżonkowie będą zmuszeni czekać na spotkanie kolejny rok.

Symbolem Tanabata Matsuri jest bambus z zawieszonymi ozdobami papierowymi i miłosnymi wierszami tanzaku. Dzień 7 lipca ma dla mnie specjalne znaczenie, bo to data mojego ślubu i osobiście widzę w tym jak najlepszy omen (pogoda była bez zarzutu).

Prócz bambusa wśród charakterystycznych tworów festiwalu zobaczyć możemy:

SENBATSURU - czyli żurawia, który ma symbolizować bezpieczeństwo i zdrowie w rodzinie,

TANZAKU - prostokątne papierki zawierające życzenia.

KAMIGOROMO - papierowe kimona, mające przejąć na siebie wszelkie niepowodzenia i wypadki w miejsce osoby, którą przedstawiają.

KAZUKAGO - papierowy śmietnik mający zapewnić w domu czystość i porządek.

TOAMI - sieć rybacka mająca zapewnić powodzenie rybakom i farmerom.

KINCHAKU - wielka torba będąca symbolem powodzenia w interesach.

Wszystkie te, gigantyczne nieraz ozdoby, wykonuje się z japońskiego papieru, który jest stosunkowo mocny i odporny na wodę.

Obecnie mówi się, że znaczenie tego festiwalu nieco upada, bo w przeciwieństwie do swoich matek i babek dziewczęta już nie tkają ręcznie. Chociaż chętnych do udziału w Tanabata Matsuri nie brakuje. Zawsze znajdą się osoby, które oczaruje niepowtarzalna atmosfera tego święta i jego romantyczna tradycja. Aż żal, że u nas (mimo dziesięciu wieków państwowości) brakuje takich festynów... Trudno - jak się nie ma co się lubi, to się lubi czego się nie ma. Po wakacjach jeszcze jedno święto ogólnokrajowe - Japońskie zaduszki, czyli BON MATSURI.

Życząc miłych i udanych wakacji z niskim ukłonem i nadzieją na spotkanie we wrześniu...

Mata kinjitsu o-me ni kakari masu

Darek Styrna.

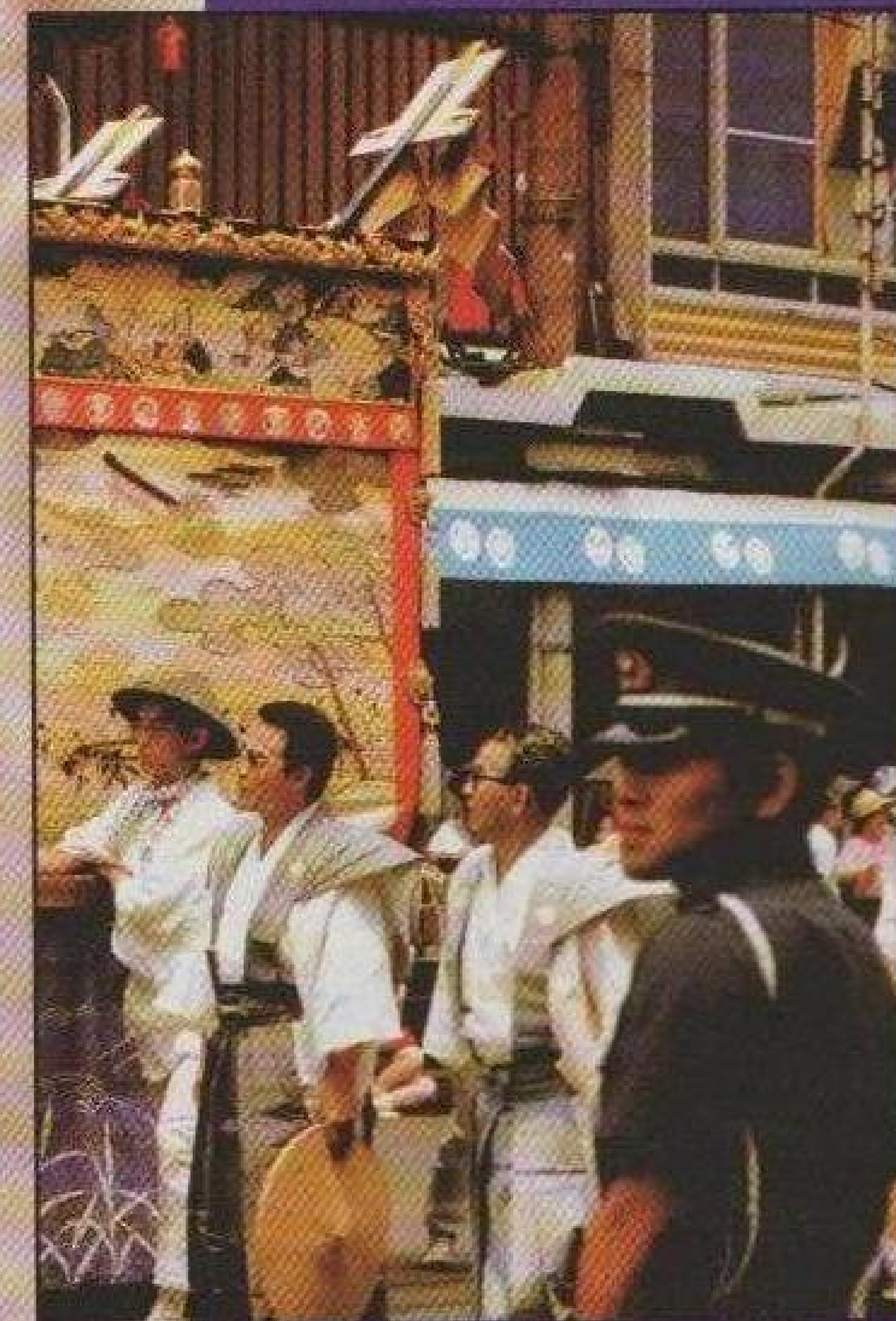
Bibliografia:
Japan - Festivals & Holidays - Hiroshima 1977
Jolanta Tubielewicz- „Nara i Kioto" - WAIF W-wa 1983

We would like to express our gratitude to Mrs. Hiroko Ishikawa for providing us photos that we used in our article concerning Japanese Holidays.





Noc w niczym nie przeszkadza uczestnikom procesji.



W Japonii jak nigdzie indziej na świecie, tradycja przeplata się z codziennością.



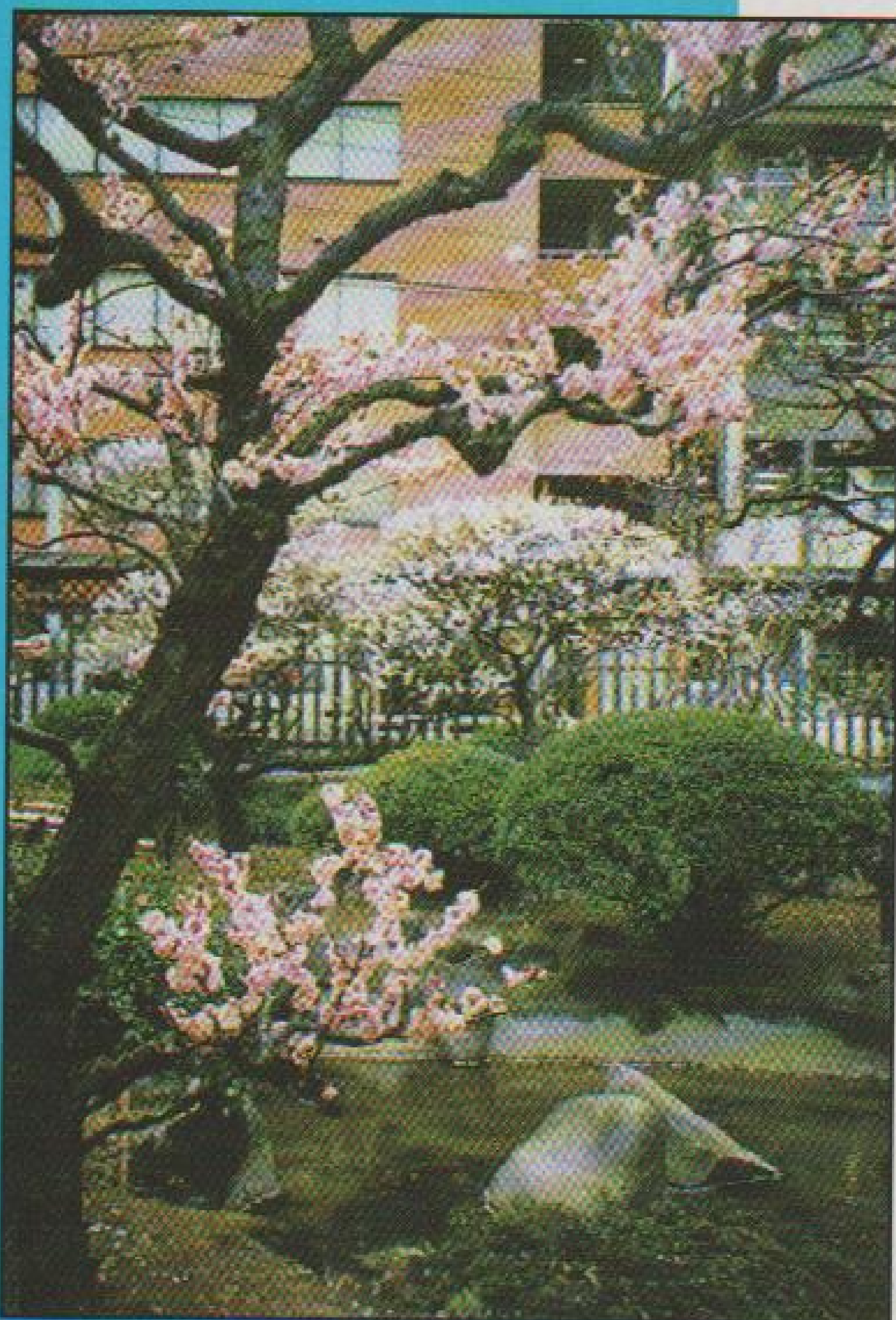
Gion to świetna okazja, żeby wyciągnąć tradycyjne kimona.

CAŁY ROK W KWIATACH



Tak w Japonii kwitną peonie, czyli piwona lub gardenia.

Dziś mój debiut, i będzie o kwiatach... Wszyscy, którzy piszą o Japonii, uważają niemal że za punkt honoru nawiązania do samuraja. Samuraje tu, samuraje tam... Tymczasem kultura japońska to nie tylko faceci trwoniący czas na wymachiwanie długimi mieczami. Dzisiaj coś bardziej strawnego dla płci pięknej i obiecuję nie wspominać o niczym krwawym. Gdy ten tekst ujrzy światło dzienne, mój widok z okna się zmieni i być może będę miała zupełnie inne skojarzenia. W dniu dzisiejszym, gdy siadam do klawiatury komputera, widzę za oknami kwitnące wiśnie. Niewysokie drzewka pokryte delikatną chmurką białego kwiecia, którego płatki wolno opadają lub porywane przez wiatr tworzą na moment mini śnieżną zawieję. Tych kilka rachitycznych drzewek zapomnianych przez cywilizację i budowniczych, pozwala mi na relaks i oderwanie się na kilka dni ich kwitnienia od poważniejszych spraw.

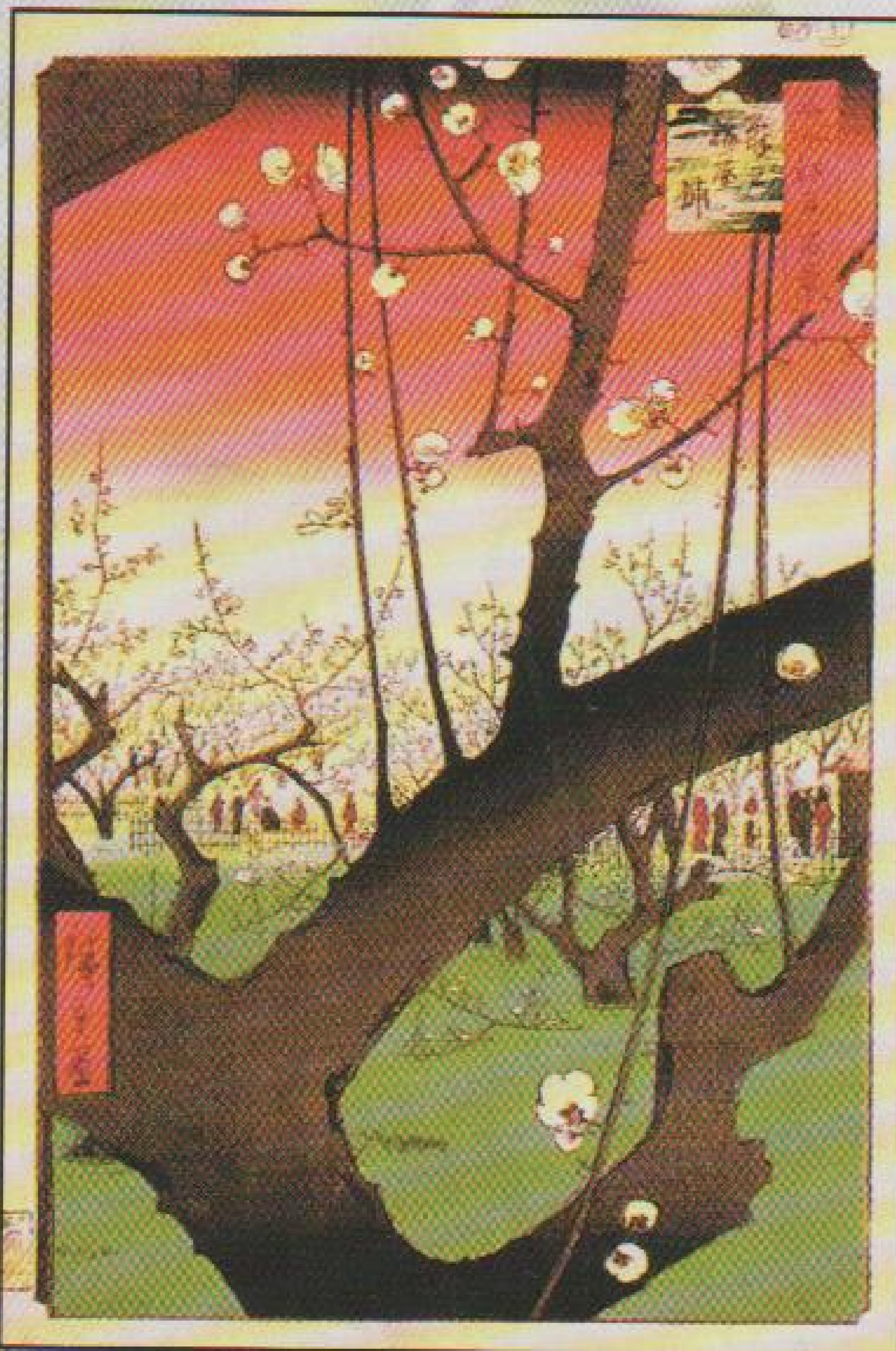


Kwitnące śliwy zwiastują nadchodzącą wiosnę.

Japonia... Tam wiśnie dawno już przekwitły i właśnie Japończycy zachwycają się urodą jakiegoś innego kwiatu. Może to magnolia lub hibiskus. Bo trzeba wam wiedzieć, że Japończyk nie pozwala swojej wyobraźni estetycznej spać. Zabiegany i pochłonięty pracą mieszkaniec wysp zawsze znajdzie chwilkę czasu, by zachwycić się pięknem kwiatu bez względu na to czy jest tylko jeden, czy też całe ich „stadko" zajmuje jego wzrok aż po horyzont. Niewiele jest takich miejsc w Japonii, ale jednak są. Bo widzicie, kwiaty towarzyszą Japonii przez cały rok. Jej wyspiarskie położenie uczyniło z niej kraj o takiej „rozciągłości klimatycznej", że bez względu na miesiąc coś... gdzieś... otwiera pąki. Już na początku stycznia wszędzie jeszcze panuje zima, na południowych krańcach kraju wyłaniają się spod śniegu kamelie. Do końca lutego kwitną już one wszędzie, jak kraj długi i szeroki. Również pod koniec lutego zaczyna otwierać swoje różowe kwiaty japońska śliwa, zapowiadając nadchodzącą wiosnę. Koniec marca jest królestwem wiśni. W kwietniu swoją wiosnę obchodzi bambus, tracący stare liście. Maj i czerwiec pełne są festiwali, których bohaterką jest dojrzewająca właśnie śliwa. Ponadto podziwiane są kwitnące irysy. Lipiec to miesiąc brzoskwiń.

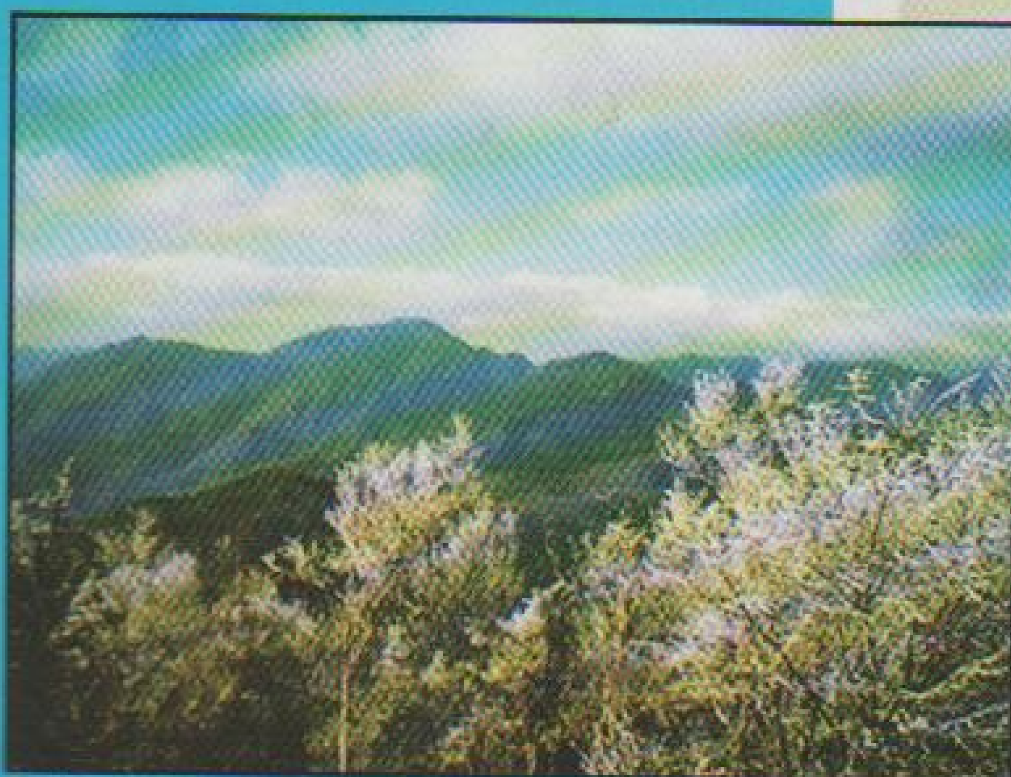


Opadające płatki wiśni łatwo pomylić ze śniegiem.



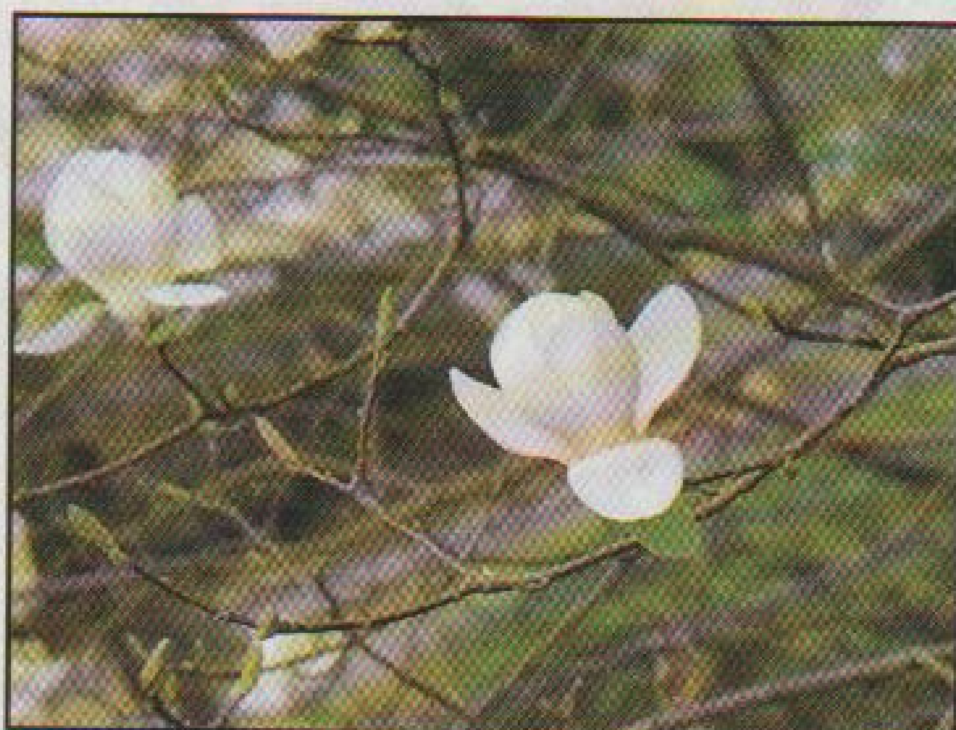
Śliwy na drzeworycie Utagawy Hiroshige XIX wiek.

Sierpień, wrzesień i październik są miesiącami chryzantemy i peonii, będącej obok wiśni symbolem narodowym Japonii. Listopad to miesiąc opadania liści i szczególnie piękny okres, w którym kolory zmieniają klonowe liście. Grudzień oznacza nadchodzącą zimę, ale na południu już powoli zaczyna kiełkować kamelia, która w styczniu zachwyci różnobarwnymi kwiatami. Chciałabym się skupić na trzech z wymienionych kwiatów, będących w pewnym sensie wizytówkami kraju. Jak łatwo się domyślić, myślę o śliwie, chryzantemie i naturalnie wiśni.



Dzikie wiśnie kwitną wszędzie - nawet w chłodnym górskim klimacie.

Na początek pewna ciekawostka, która swego czasu mocno mnie zaskoczyła. Czy wiecie, że wiśnia i śliwa japońska są zasadniczo niejadalne? To znaczy, o ile coś, co rodzi śliwa można jeszcze przeżuć na surowo, to owoców wiśni w ogóle nie próbuje się wkładać do ust. Śmieszne?... Może i śmieszne z jednej strony, choć z drugiej to wspaniałe, że odmiany tych drzew hoduje się wyłącznie dla piękna ich kwiatów, mimo że okres ich kwitnienia stanowi zaledwie niewielki wycinek z ich życia. Śliwa jest właściwie zimowym kwiatem wysp Japońskich. Od połowy lutego do początków marca otwierają się różnokolorowe kwiaty zapowiadając przedwiośnie.



Kwitnąca magnolia.

Japońska śliwa nazywa się ume. Jest to również bardzo popularne żeńskie imię, mające podkreślić zarówno urodę, jak i cnoty japońskich kobiet. Kwiaty ume bywają zarówno białe, jak i różowe (od delikatnego po bardzo intensywny). Zdarzają się również odmiany czerwone. W sumie śliwa występuje na wyspach w ponad 400 odmianach.

Przejdźmy do chryzantemy...

W języku japońskim nosi ona imię kiku i podobnie jak Ume jest częstym imieniem płci pięknej. Mocno zawsze bolałam nad tym, że okres kwitnienia tego pięknego kwiatu przypadł w Polsce tak późno, czyniąc z niego kwiat „pogrzebowy", bo najchętniej kupowany z okazji Święta Zmarłych w dniu 1 listopada. W Japonii chryzantema jest gościem, przybyła tam bowiem z Chin w VII wieku i to nie jako piękny kwiat, ale zioło lecznicze, które według tradycji wschodniej medycyny daje długie życie. Podobno nawet rosa spijana z płatków kwitnącej chryzantemy daje nieprzemijającą mło-

dość. Szczególnie ta pita dziewiątego dnia dziewiątego miesiąca (kombinacja dwóch dziewiątek jest w tradycji wschodniej uważana za szczególnie pomyślną).

Od tego też dnia rozpoczynają się festiwale chryzantemowe, obfitujące w konkursy poetyckie i wycieczki do miejsc słynących z hodowli tego kwiatu. Oczywiście kwiatami chryzantem dekoruje się domy i składa zwyczajowe wizyty. Zdradzę Wam (panowie nie podsłuchiwać) pewien przepis na poprawianie urody. Ma on swoją tradycję, pochodzi bowiem z X wieku i był stosowany na dworze cesarskim przez damy dworu. Otóż w przeddzień Święta Chryzantem kładły one waciki bawełniane na kwiaty chryzantem, by w nocy nasiąkły rosą. Wierzono (nie sprawdzałam jak dotychczas, bo nie miałam takiej potrzeby), że taka miksturka wydelikaca ciało, poprawia cerę i usuwa zmarszczki. Jednym słowem jednorazowa konkurencja dla Clerasilu. Z czasem chryzantema z zioła „stała się" kwiatem ozdobnym, a umiejętności japońskich ogrodników sprawiły, że kwitła w tysiącach odmian w całym kraju, głównie jesienią. Niektóre jej odmiany stały się polnymi kwiatami zbieranymi przez dziewczęta w ocienionych zakolach rzecznych. Chryzantema dostąpiła niezwykłego zaszczytu stając się w XII wieku znakiem rodziny cesarskiej jako symbol pokoju, szlachetności i (co ważne) długowieczności.
Do ery Meiji była również godłem szlachetnie urodzonych, ale w 1869 dekretem cesarskim jej szesnastopłatkowy obraz stał się znakiem domu cesarskiego, a czternastopłatkowy - najbliższych krewnych władcy.


Kwitnąca ume w pełnej krasie.

Uroda tego kwiatu stała się tematem wielu poematów, a „Order Chryzantemy" z Wstęgą jest najwyższym odznaczeniem kraju, przyznawanym za wybitne zasługi dla państwa.

I na koniec królowa:

-"... W tym odległym miejscu
zmuszony jestem pozostać przez noc;
bowiem kwiaty wiśni
opadając, oszałamiają mnie,
(iż) zapominam o mojej
drodze do domu..."

(anonimowe - w przekładzie prof. Wiesława Kotańskiego)

Kto nie widział, nie uwierzy, że okres kwitnienia wiśni jest czasem masowych wycieczek do parków i innych miejsc, gdzie można kontemplować ich piękno.
Starojapońskie przysłowie mówiło - „Kwiat to pąk wiśni, mężczyzna to samuraj"... Mniejsza o samuraja, ale zwróćcie uwagę na wiśnię. Otóż Japończyk wymawiając słowo hana (kwiat) ma tak naprawdę na myśli kwiat wiśni nazywanej tutaj sakura.
Hana-mi, czyli oglądanie kwiatów, zasadniczo używa się jedynie w wypadku „oglądania pęków kwitnącej wiśni". Wiśnia kwitnie w Japonii krótko, ale za to w wielu odmianach, co naturalnie pociąga za sobą „różnokolorowość" jej płatków. Są piękne i takie delikatne. Ich kwiat nie więdnie, ale opada. Okres przekwitania wiśni jest równie zachwycający jak czas, gdy drzewa toną w kwiatach. Wyobrażacie sobie burzę śniegową podczas wiatru, gdzie rolę śniegu odgrywają płatki wiśni? Przyjrzyjcie się zamieszczonym zdjęciom. Czasami nietrudno się pomylić. (Ten motyw równie często występuje w anime, patrzcie uważnie - dop. Jedi). O wiśni więcej wiadomości przy okazji kwietnia. Ja wiem, że to dopiero w przyszłym roku, ale tradycji powinno stać się zadość.

Może jeszcze tylko jedna ciekawostka. Dotycząca wiśni naturalnie. Całkiem niedawno twierdzono, że gatunek wiśni nazywany Taihaku, uważany za rdzennie japoński, zniknął z powierzchni ziemi. Z niewiadomych przyczyn wyginął na wyspach w ostatnich górskich enklawach. Możecie sobie wyobrazić zdumienie japońskich botaników, gdy kilka drzewek odnaleziono w... Anglii. W hrabstwie Sussex. Bogowie nie pozwolą wyginąć temu co piękne.

Na koniec niewielka anegdota o człowieku, który ukochał ubóstwo. Myślę o wielkim Sen-no Rikyu, który będąc jednocześnie samorzutnym mistrzem zen, potrafił docenić urodę kwiatu. Otóż pewnego roku Rikyu poświęcił się uprawom kwiatów w swoim ogrodzie. Szczególnie wiele czasu opiekował się pospolitym u nas "zielskiem", które w Japonii nosi nazwę asa-gao. My nazywamy ją powojem, bo dla naszej europejskiej mentalności najważniejsze jest, że się wije. Japończyk nazwał ten kwiat asa-gao, czyli poranna twarz, bo kwiat jest najpiękniejszy porankiem, gdy wschodzi słońce, a jego biały kielich pokrywają kropelki rosy. Gdy słońce wschodzi wyżej, powój zamyka się i taki pozostaje do następnego poranka. Wracajmy do Rikyu. W owych czasach powój był tam ciekawostką sprowadzoną zza wielkiej wody i krążyły nieustanne „legendy" o wysublimowanym pięknie jego kwiecia. Wiadomość o tym nie mogła nie dotrzeć do uszu Hideyoshiego. Taiko, jak to miał w zwyczaju, postanowił na własne oczy przekonać się o kwiaciarskich umiejętnościach Rikyu i poprosił mistrza o przygotowanie porannej ceremonii herbacianej, by móc zobaczyć otwierające się kwiaty.
W dniu chanoyu, zanim wzeszło słońce, Hideyoshi udał się do ogrodu, by ujrzeć powój. Jednak na terenie zajmowanym przez Rikyu nie zauważył śladu powoju. Niewielka sadzawka odbijała jedynie błękit nieba, a kamienne latarnie pokrywał delikatny mech i przejrzysta rosa. Sfrustrowany dyktator wślizgnął się do pawilonu pragnąc wyjaśnień od Rikyu i przystanął przed tokonoma. W delikatnym świetle sączącym się przez bambusową żaluzję ujrzał powój. Osadzony w prostej bambusowej tubie bezpretensjonalnie piękny kwiat powoju. Delikatny i zroszony wodą. Ileż w tym zrozumienia i skromności. Indywidualne piękno, które posiadł kwiat na chwilę życia podarowanego mu przez przyrodę.


Wiśnia, wiśnia i jeszcze raz wiśnia.

Aby doznać szczególnego olśnienia, jakie dają nam kwiaty, nie musicie oglądać kwitnących sadów. Zamiast pobieżnie przesuwać wzrokiem po tysiącach płatków, spróbujcie czasami docenić ich drogocenne życie, ucieleśnione w jednym rozwijającym się pąku.

Shizuku-chan

Bibliografia:
- Japonia, Nippon - Michał Derenicz W-wa 1977
- Smak herbaty, smak zen - Soshitsu Sen XV - Łódź 1997
- Japan - Festivals & Holidays - Hiroshima 1977


Mróz wyczarowuje na gałęziach drzew lodowe kwiaty.


Zbliżenie na królową japońskich kwiatów.


Irysy na grobli.


Szaleństwo kwitnących wiśni.


Kwitnące wiśnie obok miejskich biurowców.

Dwadzieścia tysięcy tomów...

MANGA KISSA

- kawiarnia dla mangamaniaków

(korespondencja własna z Japonii)

Manga kissa (skrót od „Manga kissaten") to połączenie kawiarni z czytelnią. Najstarsza z nich, Yomuyomu, ma w swoich zbiorach dwadzieścia tysięcy tomów. Dwadzieścia tysięcy... komiksów.

W „Manga kissa", jak w każdej innej japońskiej kawiarni, można zamówić herbatę, kawę ze śmietanką, sok pomarańczowy i coca-colę. Z głośników sączą się ciche dźwięki popularnej melodii, ale nie słychać żadnych rozmów. Goście, gęsto usadowieni przy drewnianych stolikach, w milczeniu czytają mangę.

Yomuyomu została otwarta w tokijskiej dzielnicy Shinjuku, w grudniu 1994 roku. Na swój sposób przypomina publiczną bibliotekę. Na powierzchni ośmiuset dwudziestu metrów kwadratowych może się pomieścić trzystu pięćdziesięciu gości. Półki z komiksami sięgają sufitu. Za wizytę, której czas przekracza półtorej godziny, pobierana jest skromna opłata.

Właściciel Yomuyomu, spożywczy koncern Sanwa Kyogo, już uruchomił w Tokio pięć podobnych lokali. Szef przedsięwzięcia, Masahiro Hakurai, stwierdził w wywiadzie dla dziennika „Asahi shimbun", że popularność „manga kissa" przerosła jego najśmielsze oczekiwania. Najwięcej osób przychodzi w dni powszednie między czternastą i siedemnastą, lecz nawet wczesnym rankiem w zaciszu komiksowej kawiarni przesiaduje kilkudziesięciu czytelników. Oprócz klasycznej mangi, na półkach można znaleźć opasłe tomy zdjęć znanych fotografików, opiewających piękno niewieściego ciała. O dziwo, ów dział cieszy się największym powodzeniem wśród... kobiet. Hakurai tłumaczy to w ten sposób, że Japonki są zbyt nieśmiałe, aby w zwykłej księgarni sięgnąć po album z aktami.

Przeciętny klient przebywa w „manga kissa" mniej więcej czterdzieści minut. Rekordzista, jak dotąd, spędził tam dziesięć godzin. Niewielkie zamówienie, na przykład w formie drinka, to przywilej czytania przez półtorej godziny. Potem płaci się trzydzieści jenów za każde dziesięć minut.

We wrześniu zeszłego roku, na trzecim piętrze niewielkiego budynku w pobliżu stacji Ikebukuro, powstał pierwszy „antykwariat kissa", o nazwie Metropolis. Jego właścicielem jest Masayuki Honma. Lokal mieści trzydzieści cztery krzesła i siedem tysięcy komiksów, głównie z lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych.

Nazwa „Metropolis" jest oczywistym nawiązaniem do niemego filmu w reżyserii Fritza Langa, lecz z drugiej strony ma nie mniej czytelne konotacje z mangą. Ten sam tytuł nosił jeden z pierwszych komiksów wydanych przez Osamu Tezukę. Honma chciał w ten sposób stworzyć pomost między kulturami i różnymi środkami wyrazu. Dla podkreślenia nostalgicznej atmosfery, w czytelni słychać słynne przeboje lat sześćdziesiątych.

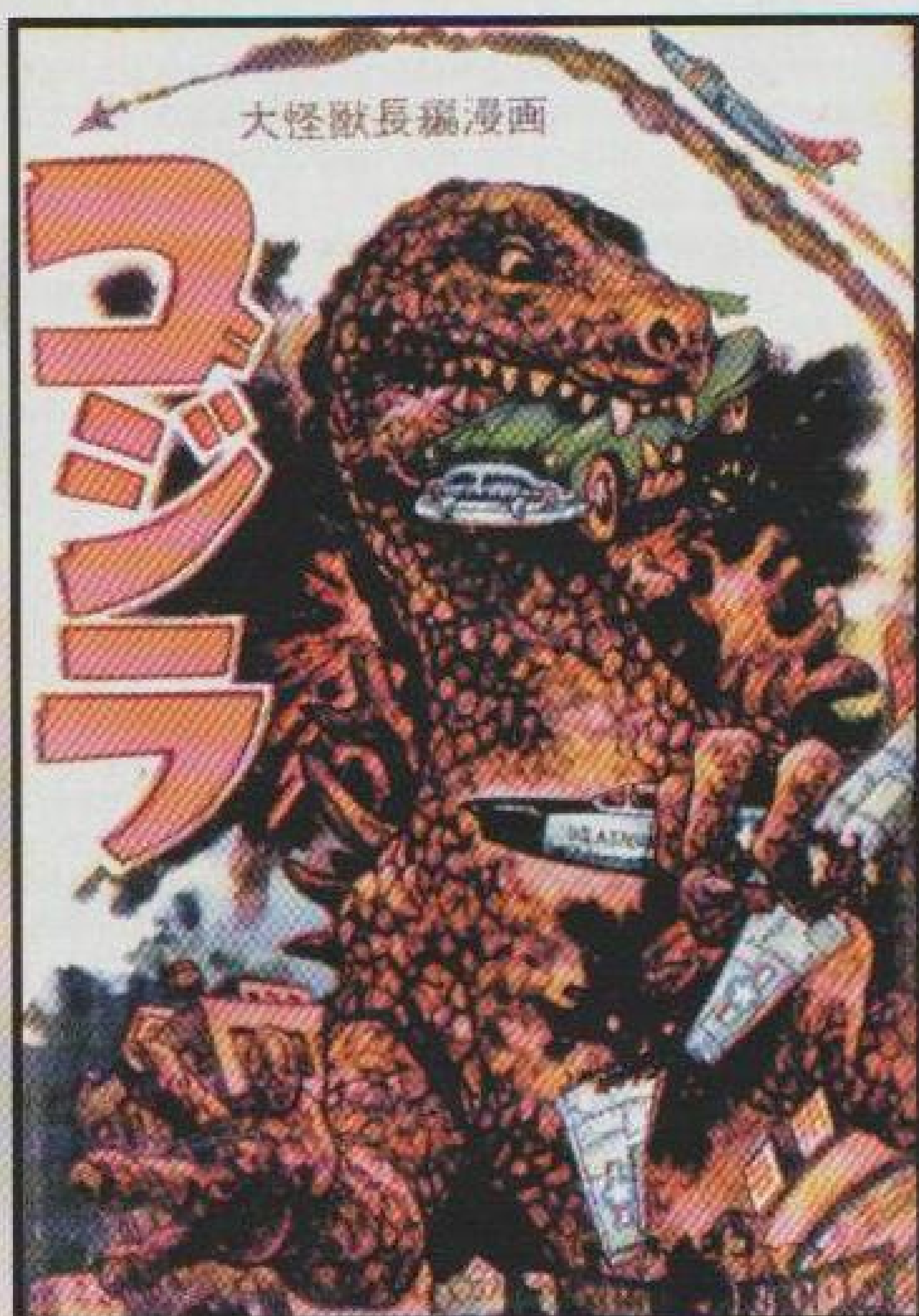
Gros komiksów zgromadzonych w Metropolis pochodzi z prywatnego zbioru Honmy, liczącego niegdyś dwanaście tysięcy tomów o łącznej wartości... dziesięciu milionów jenów.



Manga dla koneserów: „Sabaku-no mao" z 1950 roku...

„Manga kissa" bez wątpienia są nowym zjawiskiem w Japonii, ale mają za sobą długą tradycję kawiarni „tematycznych". W połowie wieku powstawały „jazz kissa", potem sieć lokali oferujących dobry wybór nagrań muzyki klasycznej. W latach osiemdziesiątych popularność zyskały nocne „nopan kissa" („nopan" od „no panties"), w których kelnerki miały ścisły zakaz noszenia bielizny.

Honma twierdzi, że pierwszy komiks kupił jako pięciolatek. W szkole podstawowej przeznaczał na zakupy niemal całe miesięczne kieszonkowe, to znaczy około ośmiuset jenów. Wkrótce jego pokój przypominał fan klub, gdzie zbierali się wszyscy otaku z klasy.



...i o cztery lata późniejsza „Godzilla".

Niektóre z serii, namiętnie zbieranych przez Honmę, takie jak „Golgo 13" i „Kochira Katsushika-ku kameari Koen-mae hashutsujo" liczą grubo ponad sto tomów. Zdaniem właściciela, nikt w Japonii nie ma w domu wystarczająco wiele miejsca, by pomieścić tak dużą kolekcję. To jeszcze jeden przyczynek do rosnącej popularności „manga kissa".

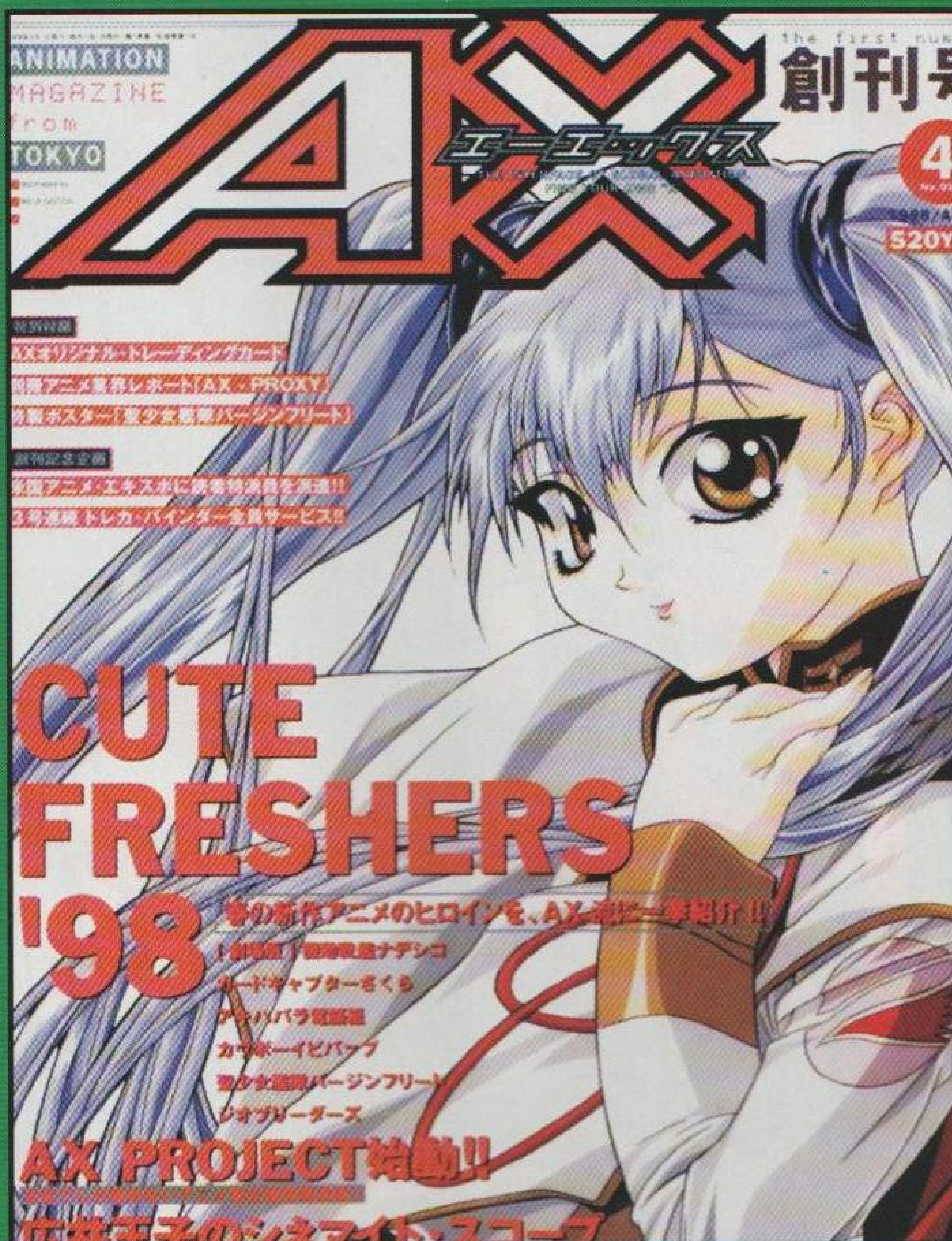
Za dostęp do starych i rzadkich egzemplarzy mangi, Metropolis pobiera specjalny abonament, od tysiąca do dziesięciu tysięcy jenów. Zdaniem Honmy stanowi to także swoistą gwarancję, że dany komiks trafi do odpowiedniego czytelnika.

Wszystkie wielkie japońskie miasta, takie jak Tokio, Osaka, Nagoya, czy Kobe, mają już własną sieć „manga kissa". Może by tak i u nas?

Witold Nowakowski

the first number 創刊号

W kwietniu 1998 roku w japońskich księgarniach pojawił się pierwszy numer NOWEGO miesięcznika poświęconego anime. Pismo nosi tytuł „AX", a objętością i formatem przypomina „New Type". Sto dziewięćdziesiąt osiem stron, plus okładka, plakat, paczka kart kolekcjonerskich i zestaw reklamówek. W premierowym numerze (gratka dla kolekcjonerów!) omówienia m.in. „Virgin Fleet", „Geobreeders", „Yokohama kaida ahikiko" i „Nadesico". Do tego miesięczny wykaz wszystkich anime emitowanych przez stacje NHK BS2, WowWow, JskyB i recenzje gier komputerowych („Fighting Vipers 2", „Tekken 3" i inne). W dziale „Ludzie" wspomnienie o Shotaro Ishinomorim. W sumie - dużo zdjęć i nienajgorszej lektury.



まんが喫茶店 - MANGA KISSATEN

まんが - MANGA: *KOMIKS*

喫茶店 - KISSATEN: *KAWIARNIA*

喫 - KISSU-RU: *JEŚĆ, PIĆ, PALIĆ PAPIEROSY*

茶 - CHA (SA): *HERBATA*

店 - TEN (TANA): *SKLEP*

ARRACON' 98



Wszyscy wiemy, że manga jako gatunek ma wiele wspólnego z szeroko pojętą fantastyką. Zwróćmy uwagę, że większość (a wszystkie z tych znanych mi) anime posiadają jakiś (choćby niewielki) element fantastyczny. Dlatego też nie dziwi obecność mangi w czasopiśmie Nowa Fantastyka, a także na wszelkiego rodzaju konwentach, i to zarówno tych organizowanych przez fanów szeroko pojętego RPG, jak i klasycznych zlotach miłośników fantastyki. Warto zresztą zauważyć, że w latach osiemdziesiątych, kiedy o dobry film czy książkę było trudniej niż dzisiaj o telewizję bez reklam, manga - coś zupełnie nowego i przez szeroką publikę zupełnie nieznanego (owszem była anime, np. Załoga G, ale oglądając ją jako małolat nie miałem pojęcia, co to jest) - popularyzowana była właśnie głównie na konwentach, gdzie na kasetach tzw. „drugiego obiegu" krążyły filmy, które oficjalnie obejrzeć miał prawo tylko cenzor, a to tylko po to, by natychmiast zakazać legalnej dystrybucji. Ale to nie o historii mangi w Polsce miała być tu mowa, choć możliwość powstania tego artykułu jest tej historii ścisłą konsekwencją.

Obecnie mamy, jakby nie patrzeć, rok 1998 i teoretycznie jesteśmy cywilizowanym europejskim krajem. Konwenty jednak odbywają się nadal i mają się dobrze (nie wnikam tu w spory między tzw. fandomem a osobami nie zrzeszonymi w klubach, o ograniczenie wstępu na konwenty dla tych pierwszych, bo obie strony mają swoje racje, a ja nie chcę nikogo skrzywdzić). Z tym, że o ile kiedyś popularyzowano tam rzeczy, do których powszechnego dostępu nie było, to teraz po prostu na konwencie można zobaczyć wcześniej to, co będzie później dostępne szerszej publice oraz to, co odrzucił okrutny współczesny cenzor - masowy odbiorca. Oczywiście w dalszym ciągu na konwentach pojawia się również manga i anime.

W dniach od 30.04 do 3.05.98 w Elblągu odbyła się pierwsza edycja nowego konwentu miłośników fantastyki, Arracon, na którym oprócz rzeczonych miłośników, obecne było szerokie gremium pisarzy, publicystów, dziennikarzy i wydawców, w tym również tych związanych z mangą i anime (wśród tych ostatnich niżej podpisany jako reprezentant Kawaii). Konwent miłośników fantastyki to przede wszystkim projekcje filmów i prelekcje oraz dyskusje z pisarzami i przedstawicielami prasy (ale w przypadku Arraconu nie były to jedyne atrakcje, o czym za chwilę). Dlatego też większość czasu obecni spędzali w sali kinowej, wideo i prelekcyjnej. A było czego posłuchać i co obejrzeć. W sali kinowej pojawiały się głównie głośne ostatnio hity, ale nie zabrakło też produkcji awangardowych. W tym również anime, a mianowicie Macross Plus The Movie. Pozostałe filmy to (w kolejności emisji) Miasteczko Halloween, Siedem, Ukryty Wymiar (super!), Krzyk, Krzyk 2 (pokaz przedpremiero-



Ewa Białołęcka w otoczeniu ochrony rycerzy Zakonu Krzyżackiego z Gniewa.





Słowo wstępne na uroczystym otwarciu imprezy wygłasza Maciej Parowski - redaktor naczelny „Nowej Fantastyki".



Delegacja Śląskiego Klubu Fantastyki - od lewej: Piotr Cholewa, Elżbieta Gepfert (prezes), Natalia Nycz, Joanna Zielińska.

wy), Miasto Zaginionych Dzieci, Wściekłe Gacie, Golenie Owiec (to jest jeden tytuł - i „gacie", i „owce", ale niestety nie zdążyłem zapoznać się z tym obrazem i wyjaśnić zagadkowego tytułu), Nagi Lunch (z tym akurat wiąże się zabawna historia, o czym za chwilę), Kula, Men In Black, W paszczy Szaleństwa, 12 Małp, Piąty Element, Hardware i Zaginiona Autostrada. O ile większość z komercyjnych obrazów nie podoba mi się (jestem może anachroniczny, ale wolę dobrą książkę), to produkcją doskonałą był dla mnie Nagi Lunch wg powieści Burroughsa, którego to filmu raczej nie zobaczymy w żadnym polskim kinie. Przyszła cała masa widzów zwiedzionych „nagim" tytułem i zastrzeżeniem „od lat 18", tymczasem po dziesięciu minutach zaczął się masowy eksodus i o ile dobrze zauważyłem, do końca wytrwało tylko kilka osób z miejsc „konwentowych" (kino było potężne, toteż uczestnicy konwentu mieli do dyspozycji część miejsc, a na resztę mogli wykupić bilety zwykli widzowie, dzięki czemu i oni mogli zapoznać się z propozycjami przygotowanymi dla uczestników Arraconu). Otóż film nie przedstawiał nagości w ogóle, a zamiast tego prezentował podaną w odrażającej formie (np. ćpanie trutki na karaluchy, wizje z robactwem w roli głównej) formę społeczeństwa kontrolowanego narkotykami, podobne do tego, prezentowanego przez Dicka w „Trzech stygmatach Palmera Eldritha". Zainteresowanych tematem odsyłam do Nowej Fantastyki, gdzie swego czasu poświęcono temu problemowi cały dział publicystyczny. W sali wideo anime było więcej, a ściślej - połowa filmów. Z „normalnej" kinematografii można było obejrzeć Nirwanę, Blade Runnera, władców Marionetek, Johny'ego Mnemnonica, Szkołę Czarownic i Star Trek VIII, natomiast anime reprezentowały nieśmiertelne: Tenchi Muyo! (odcinek: The night before the carnival), Ghost in the Shell, Rg Veda, Black Magic M 66, Ninja Scroll i Dragon Half (dlaczego nie zrobią drugiej części???; potnę się z rozpaczy i zdeponuję zwłoki u Jediego w szufladzie między gumowymi kurczakami a leżem Alfreda - może wzruszy to wydawców). Zdecydowaną atrakcją konwentu był dzień wędrowny. Po raz pierwszy w życiu zwiedziłem zamek w Malborku i (pomimo żałosnego przewodnika, który wydawał się mocno „uduchowiony" - duch to po łacinie spiritus) przytłoczył mnie on swoją potęgą. Zwiedziliśmy też Frombork (w tym Katedrę, w której prawdopodobnie pochowano Mikołaja Kopernika, oraz muzeum poświęcone temu prekursorowi heliocentryzmu), a ostatecznie wzięliśmy udział w Biesiadzie Rycerskiej, czyli wyżerce z klasycznych glinianych misek, gdzie podano staropolski bigos, grzane wino i kiełbaski (przy czym ja jako wegetarianin i abstynent bratem w uczcie udział jedynie duchem, zażerając się pączkami i wodą mineralną) [to aż do tego stopnia się urżnąłeś, że zeżarłeś nawet wodę mineralną!? - dop. Jedi], w trakcie której wysłuchaliśmy koncertu Muzyki Dawnej oraz obejrzeliśmy doskonały pokaz walk rycerskich.

Równie istotną część konwentu stanowiły prelekcje. Niestety z powodu nieobecności prelegentów nie odbyła się prelekcja „Świat japońskiej animacji", ale nieobecną dwójkę wykładowców doskonale zastąpił pisarz i publicysta Nowej Fantastyki - pan Marek Oramus, którego wykład dotyczył co prawda zupełnie innej dziedziny, ale szczerze mówiąc był o wiele bardziej interesujący (o tym, co to jest manga i anime większość uczestników konwentu wiedziała znacznie wcześniej). Obecni za to byli krajowi wydawcy, czyli pan Shin Yasuda z J.P. Fantastica, któremu zawdzięczamy polskie wersje mangi Aż do nieba i Czarodziejka z Księżyca (na ten rok szykuje się Akira!), przedstawiciel Animegaido, pan Waldemar Nowak i ja jako reprezentant Kawaii. Niestety spotkanie z nimi było dla fanów gatunku czymś w rodzaju zbiorowego pogrzebu. Zaczęło się od hiobowej wieści, że do wakacji na pewno nie ukaże się Animegaido, a później nie wiadomo, a dalej wiadomości i nastroje zarówno prelegentów, jak i zebranych były coraz bardziej ponure. Okazało się, że nawet pan Yasuda - rodowity Japończyk - nie może porozumieć się z największymi wydawcami, bo nawet przy najlepszych prognozach największego hitu sprzeda się w Polsce przez rok tyle, co w kilku kioskach w Tokio przez tydzień (może trochę przesadziłem, ale tylko trochę), więc koncerny te jakoś nie są zainteresowane promowaniem swojej produkcji w naszym kraju. Problemy te dotyczą zresztą każdego, kto zainteresowany jest jakąkolwiek promocją tego gatunku w Polsce. Na dodatek do problemów zewnętrznych dołączyły wewnętrzne, gdyż potencjalnie najlepsze dla propagowania anime medium - telewizja - nie chce mieć z tym nic wspólnego dzięki głosom oszołomstwa z polskiej prasy o „pornografii i przemocy" (gdyby oprotestowali również amerykańskie kreskówki, to może bym zrozumiał, ale tak...). Mnie osobiście oberwało się za nieszczęsną Czarodziejkę, której podobno jest u nas za dużo. Ludzie! Owszem - dla mnie i dla Was może tak, ale młodsi odbiorcy zwykle oglądają wyłącznie Czarodziejkę, a w Polsce nie ma jeszcze tylu fanów, żeby tworzyć osobne pisma dla młodszych i dorosłych miłośników mangi i anime. Lepiej chyba mieć pismo, gdzie zainteresuje nas część artykułów, niż nie mieć pisma wcale. Cóż - na szczęście wyświetlany zaraz po spotkaniu Macross ucieszył choć trochę zmartwionych fanów anime. Miejmy nadzieję, że za rok znów spotkamy się na Arraconie i każdy będzie mógł pochwalić się sukcesami.

W każdym razie konwent (mimo grobowych nastrojów miłośników mangi i anime po rzeczonej dyskusji) zaliczyć należy do udanych. Następna edycja już w przyszłym roku i po doświadczeniach z obecnej na pewno się na nią wybiorę.

Lord Yabol

PS. Manga (a raczej anime) była też obecna wśród uczestników, gdyż dość popularną rozrywką części z nich była gra karciana AniMayhem, między innymi z postaciami z Tenchi Muyo w rolach głównych.

Foto: Jacek Białołęcki
Zdjęcia dostarczył: Marcin Grygiel







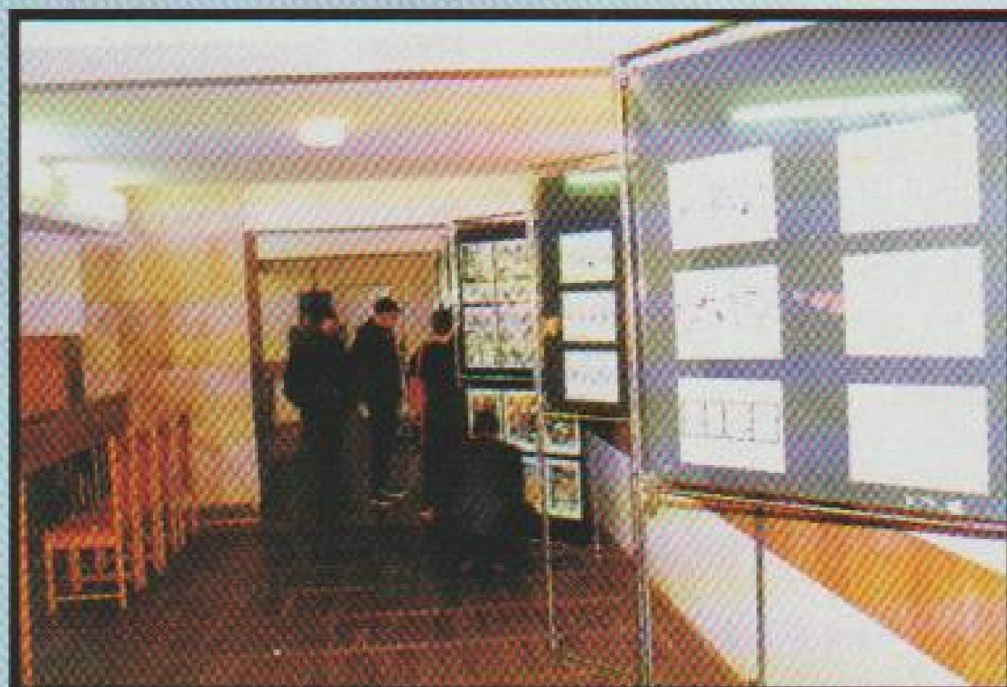


...siada Ry... - zespół muzyki dawnej, który nadał całej biesiadzie średniowieczny nastrój.

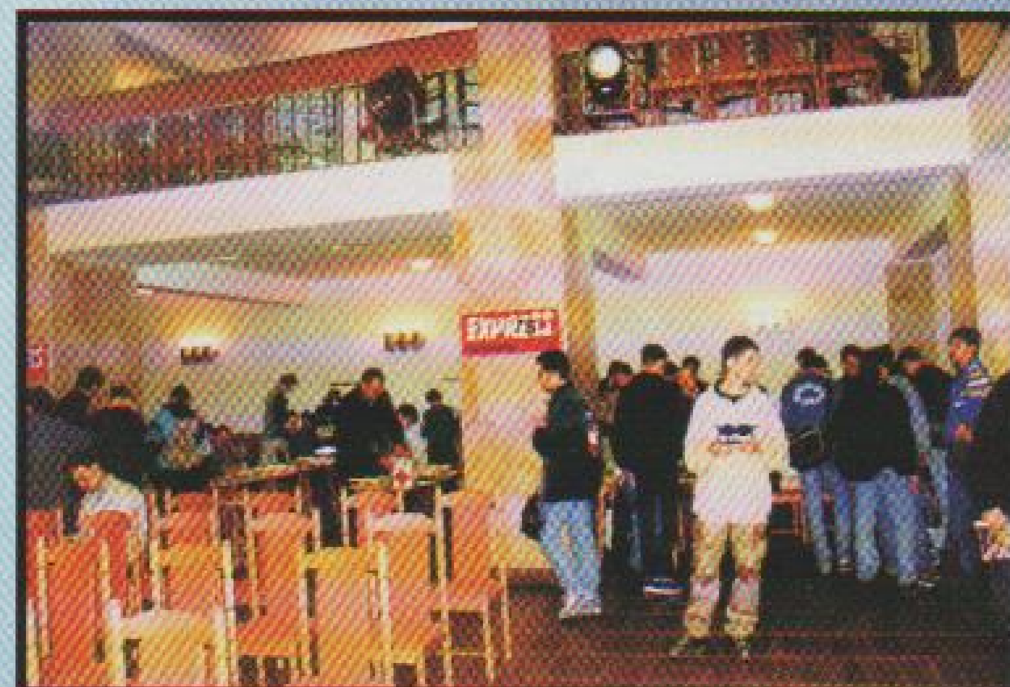
Targi Komiksu 3 w Łodzi

Foto-sprawozdanie

16 maja bieżącego roku w Łódzkim Domu Kultury odbyły się III Targi Komiksu. Targi Komiksu to cykliczna impreza komiksowa, obok jesiennego Konwentu Twórców Komiksu (patrz: Kawaii grudzień/1997), organizowana przez łódzkich twórców. Targom jak zwykle towarzyszyły wystawy, na których można było obejrzeć najnowsze prace autorów z całej polski, odbyły się prelekcje popularyzujące komiks jako gatunek sztuki oraz już tradycyjnie przez cały czas trwania imprezy trwał kiermasz wydawnictw komiksowych, na których uczestnicy targów mogli nabyć poszukiwane komiksy polskie i zagraniczne. Z roku na rok widać w imprezach związanych z komiksem coraz większy udział mangi i omawiane tutaj targi nie były pod tym względem wyjątkiem. Miłośnicy japońskiej kreski mogli nabyć nie tylko oryginalne mangi (patrz - Mangazyn), ale i wiele innych gadżetów związanych z ich hobby (chętni na autografy również się znaleźli - pozdrowionka dla naszych wspaniałych Czytelników!). Mimo że powierzchnia oddana na użytek stoisk nie była wielka, wybór wszelakich tytułów przyprawiał o zawrót głowy przeciętnego fana. Jedną z najbardziej rzadkich pozycji, która zmieniła właściciela na targach, był pierwszy zeszyt z serii o Kapitanie Żbiku (wtedy jeszcze poruczniku) - i pomyśleć tylko, że jakiś „szaleniec" pozbył się tego unikatu za kilkanaście złotych! Znalazło się również kilka perełek dla miłośników szeroko pojętej fantastyki, ot na przykład niżej podpisany wydał fortunę na karty z serii Widevision (cudo!) o tematyce Star Wars! To jest to, co tygryski lubią najbardziej (oczywiście oprócz brykania). W programie imprezy znalazła się wystawa łódzkiego środowiska twórców komiksu, ekspozycja komiksowych pasków nadesłanych na konkurs „Expressu Ilustrowanego", pan Jerzy Szyłak mówił o znanych komiksach gazetowych, a Wojciech Birek opowiedział o kolejnych przygodach Thorgala z najnowszego albumu, który właśnie ukazał się na Zachodzie. W trakcie imprezy odbył się konkurs rysunkowy pod hasłem „75-lat Expressu Ilustrowanego", natomiast zwolennicy komputerów mieli okazję poszperać w „Komiksowym Internecie". Poza tym na pełnych obrotach furczał również magnetowid, na którym „odpalono" obszerny dokument o znanym polskim rysowniku, twórcy Tytusa Romka i Atomka - panu H.J. Chmielewskim, czyli najpopularniejszym Papciu polskiego komiksu. III Targi Komiksu nie są tak okazałą imprezą, jak wspomniany wyżej jesienny konwent, ale również mają swój urok i pozostaje pogratulować organizatorom dobrego pomysłu powtarzania go co roku. Do zobaczenia!



1. Zaczęło się jak zwykle niewinnie - ktoś rozstawił krzesła, umieścił prace w gablotach, zapalił światła, wpuścił pierwszych chętnych, krótko mówiąc - godzina dziesiąta rano - początek imprezy. Gato, zerkając na słońce stwierdził, że tak naprawdę dziesiąta już minęła i właśnie wchodzimy w strefę Batmana, ale nikt nie zwrócił uwagi na te majaki. Jedno było pewne - ktoś porwał Alfreda.



2. Gdy zeszliśmy piętro niżej (piętro niżej, piętro niżej - nikt nam nie powiedział, że można wejść wyżej) naszym zaczerwienionym oczkom ukazał się ten oto miły widoczek - stoiska z różnymi różnościami, czyli małe co nieco dla spragnionych wrażeń duszyczek fanów. Gato pierwszy z okrzykiem - avanti! - i portfelem w ręku rzucił się przed siebie i w ślepym szale wpadł na Ochroniarza Wacusia, który właśnie wrócił ze szpitala po długiej rekonwalescencji...



3. A tutaj mały szał ciał, czyli karty, karty i jeszcze raz karty. A poza tym - karty. Kto gra w karty, ten ma łeb obdarty - skwitował stojący obok mnie koleś, po czym wyskoczył oknem. Do dnia dzisiejszego nie mam pojęcia, jak mu się to udało, gdyż tak na dobrą sprawę znajdowaliśmy się na parterze albo jeszcze niżej. W każdym razie powiadam Wam - karty Widevision Star Wars, to jest to!



4. Aby dać odpocząć sponiewieranemu portfelowi i gumowemu kurczakowi spoczywającemu w kaburze pod połą marynarki, postanowiliśmy przyjrzeć się wystawionym pracom. Wnioski były proste - w Polsce nie brakuje utalentowanych rysowników, dlaczego więc komiks polski leży? Na to pytanie odpowiedział nam przypadkowo zagadnięty pan Apolloniusz M., o którego twarz potknęliśmy się wychodząc z pobliskiego sklepu z gumowymi kurczakami. Odpowiedź była krótka: Ja tam wolę „Czar Pegeeru".



5. No tak i właśnie o tym cały czas mówię - wybierać było w czym, tylko nie było z czego wybierać - innymi słowy: portfele zniknęły wraz z gotówką, a apetyt tylko się zaostrzył. Wnioski? - trzeba było złożyć kasę do kupy, kupić na pchlim targu kałasznikowa i z okrzykiem: to napad! - oczyścić wszystkie stoiska. Albo po prostu iść do domu i walnąć baranka o ścianę - pomaga.



6. Znudzeni zbyt długim przynudzaniem Wacusia na powrót skierowaliśmy swoje kroki na wystawę prac. Naszym głównym celem było zwerbowanie jak największej liczby ochotników - no, przecież w końcu ktoś musiał wynieść te dziesiątki kilogramów komiksów i innych pyszności. Chodziliśmy, pytaliśmy, aż w końcu znaleźliśmy...



7. ...Nasz stary znajomy, szef bandy podwórkowej naszej dał cynk, że obok można kupić tanie ciasteczka czekoladowe. Nie zastanawialiśmy się nawet chwili - poczułem tylko powiew powietrza, gdy Gato śmignął obok i tratując przechodniów ruszył w miasto. Zdołałem go dogonić dopiero na najbliższym skrzyżowaniu, gdy wywinął atrakcyjnego orła z potrójnym saltem mortale, ponownie wpadając na półprzytomnego Apolloniusza M.



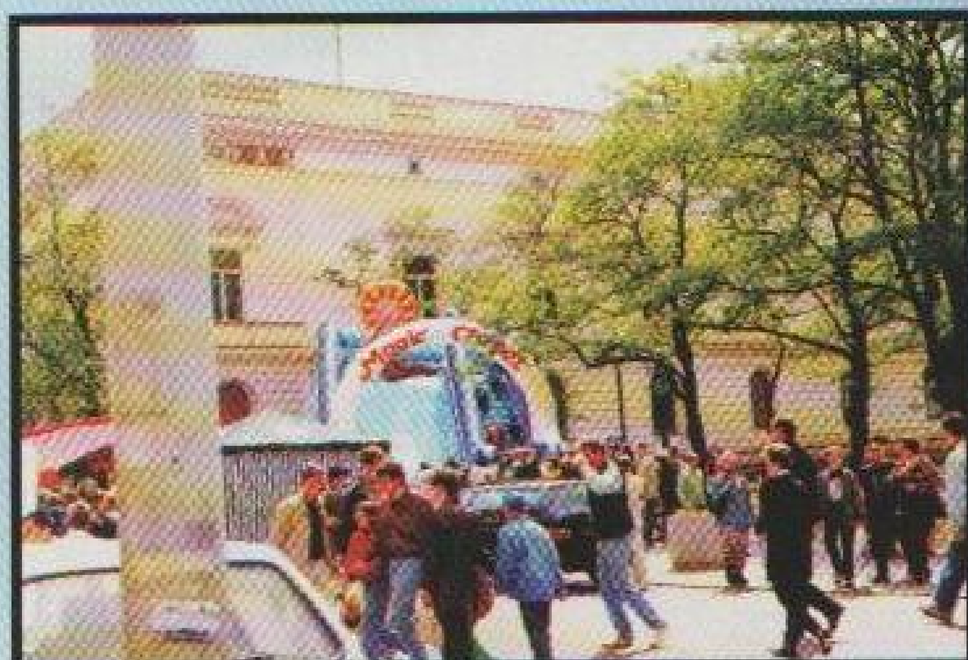
8. Uradowani wybiegliśmy na główną ulicę Łodzi i dalejże zwiedzać znajome nam zakątki. Długo szukać nie musieliśmy, gdyż już po chwili ze zwyczajowym - konnichiwa! - wpadliśmy jak burza do Komikslandu - pamiętacie to tajemnicze miejsce w jednej z bocznych uliczek Łodzi? Jeśli nie, to zerknijcie do grudniowego numeru Kawaii z ubiegłego roku.



9. Z wielką radością przyjęliśmy do wiadomości fakt, że od naszej ostatniej wizyty komiksowy interes ruszył z przysłowiowego kopyta. Ja natomiast o mało nie dostałem zawału serca, gdy usłyszałem, że sklep zajmuje się również sprowadzaniem wszelkich gadżetów dotyczących Gwiezdnej Sagi, a sam właściciel pała wielką sympatią do tego tematu! Mój dziurawy portfel po raz kolejny zawył z rozpaczy, ale za to dusza krzyknęła z radości - czego i Wam życzę, drodzy fani.



10. Aby uczcić to zdarzenie, wybiegliśmy w szale radości na ulice Łodzi. Gato szybko wynajął orkiestrę, reszta zespołu redakcyjnego zaczęła śpiewać, ktoś zaczął klaskać, poleciały w górę gumowe kurczaki, ktoś poturbował za rogiem pluszowego misia - innymi słowy, zaczęło się robić naprawdę wesoło.



11. Gdy tylko namierzyliśmy nadmuchiwaną zjeżdżalnię, wszyscy jak jeden mąż (i żona) ruszyliśmy czym prędzej sobie pozjeżdżać. Jedynie Wacuś patrząc na nas spod byka wyciągnął z kieszeni szpikulec i bełkocząc coś pod nosem o dobrej zabawie i przebijaniu dmuchanych zabawek, zmieszał się z tłumem. Z oddali dochodziły nas strzały pękających balonów i krzyki pozbawionych zabawek dzieci... Wacuś zbliżał się do zjeżdżalni...!



12. W chwili, gdy na ulicę wjechał oddział zielonych smoków, zaczęliśmy podejrzewać, że tak naprawdę cała ta impreza nie odbywa się na naszą cześć, a rachunek wystawiony przez Gato wcale nie jest taki wiarygodny. A od razu coś podejrzewałem, gdy zauważyłem, że pod pieczątką specjalisty do radiokomunikacji podpisał się niejaki Baltazar Gąbka.



13. No tak, okazało się, że trafiliśmy w sam środek uroczystych obchodów Dni Łodzi, a tajemniczy pan z wąsikiem, proponujący nam nabycie nowoczesnych chłodnic do gitar, to tylko zasłona dymna dla przemytników pieluszek tetrowych z RPA. Krótko mówiąc - ktoś nas nabił w butelkę, postanowiliśmy więc kupić butelkę sake i wypłakać się na ramionach naszych starych znajomych...



14. ...Między innymi z Księżyca...



15. ...Ale nie tylko, gdyż było jeszcze kilka innych smakołyków i to wszystko na wspomnianych targach - gdyby ktoś pytał, gdzie takie cuda można kupić. Ale jeszcze nic straconego - wszak zaraz po wakacjach będzie okazja nadrobić straty na Dniu z Sailormoon - patrz: Mangowy Zawrót Głowy...



16. Głodni i przemęczeni udaliśmy się w końcu do chińskiej restauracji - tego, co się tam działo, opisać nie sposób, dodam tylko, że Gato o mało nie powybijał sobie oczu pałeczkami. A ja, jak zwykle, zamówiłem najbardziej pikantną potrawę z menu, po czym straciłem smak i na ssaniu wyżłopałem cały kontener mineralnej.



Foto i tekst: Mr Jedi

MANGOWY SŁOWNIK

część 1: A-C

Fani mangi i anime na całym świecie posługują się - jak zresztą każda grupa ludzi, których łączą wspólne zainteresowania - specyficznym słownictwem. Czasami są to słowa pochodzenia japońskiego, czasami angielskiego, raz zaczerpnięte są z żargonu rysowników, innym razem z zupełnie „innej beczki", jednak wszystkie używane są przez fanów równie często i każdy miłośnik mangi i anime powinien mieć opanowany przynajmniej podstawowy zasób owych słów. Oto przed Wami część pierwsza słownika, który w uszczuplonej wersji prezentowany był już na naszych łamach w pierwszym numerze Kawaii, jednak powtarzające się w Waszych listach pytania skłoniły nas do uzupełnienia i powtórzenia go. Słów tych nie jest aż tak dużo i na pewno wiele z nich znacie, lub przynajmniej je słyszeliście. Problemu z ich nauczeniem się mieć nie powinniście, gdyż często będziecie się z nimi na naszych łamach (i nie tylko) spotykać. Oto pierwsza porcja.

ADR (Automated Dialogue Recording - zautomatyzowane nagrywanie dialogów) - Często odnosi się do terminu „dubbing". Proces tworzenia anglojęzycznej ścieżki dźwiękowej, która (tak bardzo, jak to tylko możliwe) dopasowuje się do ruchu ust postaci na ekranie. Może to czasem oznaczać „przeliczanie" lub „ścieśnianie" niektórych tekstów, mechanicznie lub po prostu przez aktora występującego w wersji dubbingowej, albo przepisanie w celu zastąpienia zbioru słów, które nie pasują - tymi które pasują.

ANIME - Filmy rysunkowe lub rodzaj specyficznej dla japończyków animacji. Niekiedy w tym wypadku używa się określenia JAPANIMATION (zlepek słów: Japan + animation - Japonia + animacja - japońska animacja). Jednak w tym przypadku należy zachować ostrożność, gdyż słowo to może być przez niektóre osoby uznane za obraźliwe, ponieważ samo słowo JAP znaczy tyle co - „żółtek", a zatem zalecamy raczej używanie terminu - anime. Słowo „anime" zostało zapożyczone z języków zachodnich i określa animację produkcji japońskiej, obecnie określenie to używane jest przez fanów poza Japonią, aby odróżnić produkcje japońskie od animacji z wszystkich innych krajów.

ANIME-MANGA - Jest to manga złożona z poszczególnych klatek anime lub oryginalnych celuloidów serialu lub filmu pełnometrażowego. Jest to taka foto-opowieść, czyli że nikt sobie nie zawraca głowy powtórnym rysowaniem każdej ze scen - wybrane klatki z anime są kopiowane, a następnie uzupełniane tekstami.

ANIPARO - (ANIme PARODy - parodia anime) - Popularny gatunek mangi lub anime, gdzie postacie z mang lub z anime występują w humorystycznych opowieściach lub skeczach. Odmianą aniparo jest SUPERDEFORMED.

ANI-SONG - Piosenka z anime. Zgodnie z tym, co mówi nam to pojęcie: piosenka słyszana w anime.

APA - (Amateur Press Association) - Tym skrótem określa się wszystkich twórców klubowych gazet (FanZinów, NewsLetterów).

ARCADE GAME - (gra zręcznościowa) - Oryginalna gra komputerowa, w którą gra się na specjalnych maszynach-automatach w miejscach publicznych. Mogą być to również, rzecz jasna, gry oparte na mandze.

BAKA - (głupek) - Tego chyba nie trzeba wyjaśniać?

BGC - skrót od popularnej serii OAV - Bubblegum Crisis.

BGM - (Back Ground Music) - Muzyka z filmu, podkład dźwiękowy lub piosenka.

BISHOJO - Japońskie słowo oznaczające piękną, młodą dziewczynę.

BISHONEN - Japońskie słowo oznaczające pięknego młodzieńca. W czasach feudalnych wielu bishonen przebywało na dworach możnowładców, a ich stosunki z "protektorem" nie rzadko miały podłoże homoseksualne. Klasyczny bishonen, poza dziewczęcą urodą, odznaczał się także niezwykłą wiernoocią i był gotów do najwyższych poświęceń na rzecz swego pana.

CB - (Child Boy - chłopiec dziecko) - Określenie oznaczające „ściśniętą" lub „wątłą" wersję postaci z mangi lub anime. Podobny do SUPERDEFORMED. Patrz również CHIBI.

CD - (Compact Disc) - Klasyczna płyta kompaktowa z muzyką, programami lub plikami w formacie VIDEO CD, również nośnik dla anime.

CDV - (Compact Disc Video) lub VIDEO CD - patrz wyżej - CD.

CHAN - (czyt. cian) - Przyrostek oznaczający kogoś ukochanego lub małego, oznacza tyle co „ta/ten mały", „kochanie" np. Usagi-chan. Jest to termin o zabarwieniu uczuciowym, zarezerwowany zwykle dla zakochanych par, dzieci, małych zwierząt, młodych kobiet. Używany też w latach 80-tych na opisanie „zgniecionych" wersji bohaterów, obecnie znanych ogólnie jako CB - patrz wyżej.

CHARA - (skrót od CHARAkter) - Postać, bohater opowieści, także z mangi lub anime.

CHARA DESIGNER - Twórca postaci. Człowiek który je wymyśla, tworzy - również rysuje.

CHIBI aka CB - Japońskie słowo określające coś małego, również małego chłopca. Powszechnie używane jako przedrostek, na przykład CB Devilman.

CITY GOTHIC (miasto gotyckie) - Gatunek anime umiejscowiony w teraźniejszym lub przyszłościowym mieście, ze stylizacją cyberpunkową i elementami tradycyjnych horrorów gotyckich. Warte wzmianki przykłady pojawiają się w pracach studio Madhouse. Yoshiaki Kawajiri (Cyber City Oedo 808, Ninja Scroll), to jeden z najbardziej znanych reżyserów anime tego gatunku.

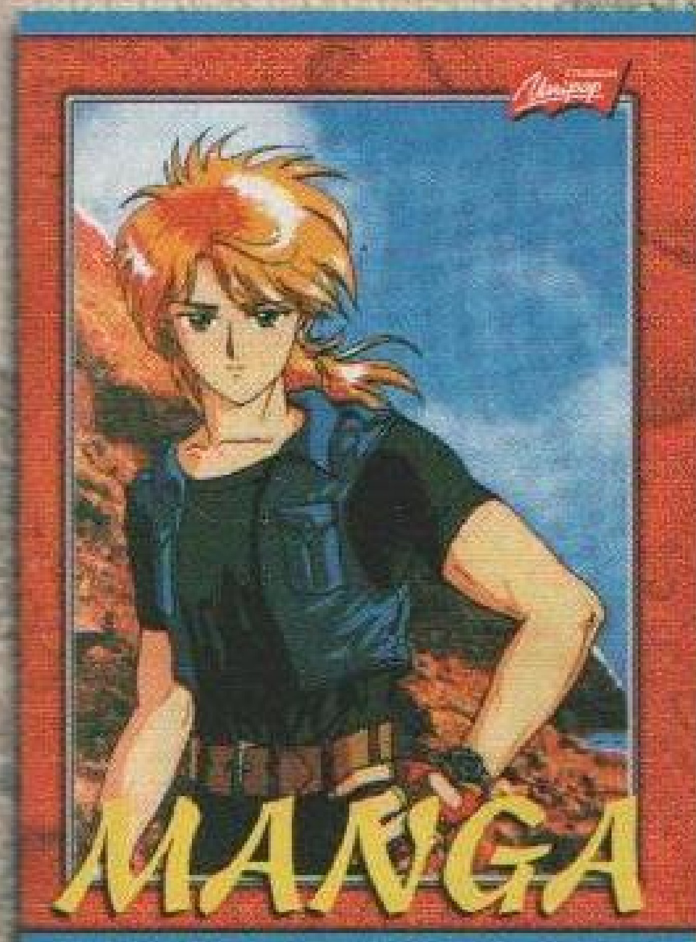
CONSOLE GAME (gra konsolowa) - Kolejny termin określający gry komputerowe, konsolowe - czyli takie, na których można grać na konsolach. Wiele postaci w takich grach ma design mangowy, gdyż najpopularniejsze konsole do gier oraz oprogramowanie do nich jest produkowane właśnie w Japonii.

COSPLAY - Skrót od „Costume Play" (sztuka kostiumowa) - Akt przebrania się za jakąś ulubioną postać z mangi lub anime. Maskaradom takim często towarzyszy odgrywanie zabawnych scenek przed jury i publicznością. Zazwyczaj na konwentach fani mangi i anime urządzają takie zabawy, aby uatrakcyjnić imprezę - i przeważnie im się to udaje!

Kawaii

prezentuje



















odlotową kolekcję mangowych zeszytów

Producent:



Strzegomskie Zakłady Wyrobów Papierowych UNIPAP sp. z o.o.
58-150 Strzegom ul. Leśna 1 tel. (074) 55 14 75, 55 14 76

12
lista
przebojów
****
1
GŁOS NA DOWOLNE
LISTY

LISTY PRZEBOJÓW

TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Neon Genesis Evangelion
4. Armitage III
5. Ghost in the Shell
6. Akira
7. Gunsmith Cats
8. Burn Up W
9. 801 Airbats
10. Urusei Yatsura



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
2. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
4. Sailor Mars (Rei Hino)
5. Sailor Mercury (Ami Mizuno)



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście: - najlepsza manga, - najlepszy mecha, - najlepsza ścieżka dźwiękowa, - najpopularniejsza postać anime/manga, - najpopularniejszy wróg anime/manga - najpopularniejsza para, - najpopularniejsza seiyuu, - najciekawszy czar, - najpopularniejszy mangaka, -najbardziej komiczna postać, - najciekawszy strój.
5. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

TOP TEN MANGA:

1. Sailor Moon
2. Gunsmith Cats
3. Ranma 1/2
4. Lady Oscar
5. Appleseed
6. Ghost in the Shell
7. Battle Angel Alita
8. Tenchi Muyo
9. Oh My Goddess!
10. Akira



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA PARA:

1. Usagi Tsukino i Mamoru Chiba (Sailor Moon)
2. Haruka Tenou i Michiru Kaiou (Sailor Moon)
3. Rally Vincent i May Hopkins (Gunsmith Cats)
4. Belldandy i Keiichi Morisato (Oh My Goddess!)
5. Akane Tendo i Ranma Satome (Ranma 1/2)





Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA POSTAĆ MANGA/ANIME:

1. Lum (Urusei Yatsura)
2. Ryo-Ohki (Tenchi Muyo)
3. Ryoko (Tenchi Muyo)
4. Usagi Tsukino (Sailor Moon)
5. Naomi Armitage (Armitage III)
6. Motoko Kusanagi (Ghost in the Shell)
7. Tenchi Masaki (Tenchi Muyo)
8. Alita (Battle Angel Alita)
9. Belldandy (Oh My Goddess!)
10. Pretty Sammy (Pretty Sammy)



Urusei Yatsura © Rumiko Takahashi/Shogakukan-Kitty-Fuji TV

NAJPOPULARNIEJSZY WRÓG MANGA/ANIME:

1. Galaxia (Sailor Moon)
2. Nephrite (Sailor Moon)
3. Kunzite (Sailor Moon)
4. Zoisite (Sailor Moon)
5. Nehelenia (Sailor Moon)





Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

ODEZWA OTAKU

EDYCJA TRZECIA!!!

Uwaga! Miłośnicy mangi i anime! Witamy Was serdecznie po raz trzeci i nie ostatni! Dlatego powiemy krótko: jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Nie zniechęcajcie się! Do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

Pamiętajcie!

Ponawiamy naszą odezwę - pamiętajcie, że na jednym razie poprzestać nie można! Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA TRZECIA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

GUNDAM (MOBILE SUIT GUNDAM)
MACROSS (lub ROBOTECH)
URUSEI YATSURA
DRAGON BALL
RANMA 1/2
NEON GENESIS EVANGELION
SAILOR MOON
TENCHI MUYO
BATTLE OF THE PLANET
....
....
....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

GHOST IN THE SHELL
AKIRA
MONONOKE HIME (KSIĘŻNICZKA MONONOKE)
PORCO ROSSO
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO (MÓJ SĄSIAD TOTORO)
....
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

A oto adresy:

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Klubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

(...) Sprawa dotyczy rubryki (a właściwie tych, którzy do niej piszą) „Poznajmy się". Jasna cholera, jeżeli chcecie, żeby ktoś do was napisał, to do cholery odpisujcie na nadesłane do was listy. Bo piszecie mniej więcej tak: - rozpaczliwie proszę o kontakt, bo chcę z kimś zawrzeć nową znajomość, - odpiszę na każdy list. - Dobra, nie mam nic przeciwko, rozumiem takie teksty, sama ich wielokrotnie używałam, ale odpisywałam na nadesłane mi listy. A wy (oczywiście nie każdy) nie odpisujecie. To jaki ma sens taka korespondencja? Osobiście wysłałam już chyba 50 listów do różnych osób z rubryki „Pomocna dłoń" i „Poznajmy się" i otrzymałam może 7 odpowiedzi. Odpowiedzcie sobie sami: jaki sens ma taka korespondencja a wami? Bo moim zdaniem nie ma żadnego. Jak chcecie, aby do was pisać, to odpisujcie!

Mrs Parker, Łódź

Hmm, wiele racji w tym jest - perspektywa otrzymania wielu listów od fanów z całej Polski wygląda bardzo atrakcyjnie, a gdy przychodzi odpisać... Ups! Nagle okazuje się, że po napisaniu kilku listów cała zabawa zrobiła się nudna, bo: w tv właśnie leci mój ulubiony serial, mam spotkanie z koleżankami, nie mam czasu, muszę odrobić lekcje, nie chce mi się itd. itp. - tak nie można. Z drugiej jednak strony osoby piszące do wyżej wspomnianej rubryki nie zdają sobie sprawy, że odzew może być aż tak wielki - wiemy to z Waszych listów i z własnego doświadczenia - sami zasypywani jesteśmy tonami listów. A zatem osoby, które przygotowywały się na odpisanie na kilka, góra kilkanaście listów, nagle dostają ich kilkadziesiąt i w tym momencie staje się jasne, że nie podołają takiej ilości. Niech ten list będzie ostrzeżeniem dla tych wszystkich, którzy piszą do wspomnianych rubryk i zapewniają, że na sto procent odpiszą. Może mała rada: starajcie się odpisywać na jak najwięcej listów, nawet jeśli miało to by być kilka zdań wyjaśniających, że nie jesteście w stanie odpisać na wszystkie listy - w ten sposób osoby zainteresowane będą wiedziały, że nie zostały zignorowane, a piszący będzie miał czyste sumienie. Innym z kolei problemem są pieniądze, chodzi tutaj o znaczki - jeśli do kogoś piszecie, starajcie się zawsze wkładać przynajmniej sam znaczek zwrotny, a najlepiej od razu z kopertą, dlaczego? Wyobraźcie sobie, jak taki uczeń szkoły podstawowej ma odpisać na kilkadziesiąt listów bez znaczków i kopert? Jeden znaczek kosztuje 55 groszy, pomnóżcie to przez powiedzmy 30 (w najlepszym wypadku) i załóżmy, że trzeba będzie odpisywać na taki list raz na dwa tygodnie - to już wychodzi ponad 30 złotych miesięcznie! Pomyślcie o tym. Miłej korespondencji.

***

A teraz coś mniej przyjemnego. Zastanawialiśmy się przez dłuższy czas, czy powinniśmy drukować poniższy list. Ostatecznie uznaliśmy, że jeśli autorka nie podała swoich danych, a nasze łamy otwarte są dla wszystkich fanów - bez względu na wiek i rodzaj problemu (jeśli tylko ten dotyczy w jakiś sposób tematyki, którą porusza się na naszych łamach), nie powinniśmy przechodzić obok takich spraw obojętnie. Nie zamierzamy tego komentować - ani pochwalać, ani potępiać - po prostu przeczytajcie ten list i sami zadecydujcie, co powinniście zrobić. A tak swoją drogą - zdaje się, że niżej przedstawiony list jest dowodem na to, iż nasi „prasowi znawcy mangi" jednak trafiają swoimi argumentami do wielu ludzi.

To co napisałam w tym liście jest prawdą, okrutną prawdą. Przez dobre trzy lata pasjonuję się mangą i japońską animacją, tak bardzo jestem zżyta z tym delikatnym tematem i bardzo kocham swoje zainteresowania. Nigdy nikomu nie przeszkadzało, że oglądam Sailor Moon, lub to, że czytam mangę. Nigdy nikomu się nie narzucałam, a w szczególności rodzicom i znajomym. Wszystko było słodką sielanką, a moja przyjaźń stała się mocniejsza i to dzięki moim zainteresowaniom mangą i anime. Nauczyłam się wspaniale rysować postacie z ulubionych anime (pisałam już o sobie lecz jeszcze nie opublikowano mojego listu, może i dobrze, bo teraz wszystko się zmieniło, dlatego piszę jeszcze raz...). Powoli zdobywałam informacje o serialach lub OAV, o których przedtem nie miałam zielonego pojęcia. Mój pokoik był pełen milutkich gadżetów, na ścianach wisiały mangowe plakaty, a na półkach stały figurki ulubionych bohaterów. Gdy rano się budziłam od razu poprawiał mi się humor, gdy spoglądałam na to wszystko - te plakaty, rysunki, tomiki, to było takie przyjemne! Nigdy nie przypuszczałam, że moje trzy lata zainteresowań przez jedną godzinę zostaną zrównane z ziemią i doszczętnie zniszczone, i to przez rodziców, moich rodziców. Nigdy nie zapomnę piątku 27 marca tego roku - najokrutniejszy dzień, odkąd przeminęło mi 14 wiosen. W czwartek 26 marca tego roku, mama zadała mi dość dziwne pytanie: „Czemu tak bardzo fascynują cię te kukły z oczodołami?". Wytłumaczyłam mamie, że dzięki mandze i anime mam bujną wyobraźnię i swój świat marzeń. Przyglądam się bohaterom, ich pozytywnym cechom, i biorę z nich przykład, dzięki czemu nie popełniam błędów, za które bym mogła żałować. Chcę swoje młode lata poświęcić fantazji i marzeniom, bo wiem, że za 6, 7 lat nie będę miała na to czasu - dom, rodzina, praca - taka jest przyszłość. Dlatego teraz chcę być „dzieckiem", bo potem, w przyszłości, nie zdołam cofnąć się do lat słodkiej 14-latki. Mama nic nie powiedziała, tylko się skrzywiła - jeszcze nic wtedy nie podejrzewałam, aż do godziny 8.30 w piątek 27 marca. - Dopiero co wstałam z łóżka, gdy do mojego pokoju wpadł ojciec, zaczął coś do siebie mówić, spojrzał w moją stronę - był wściekły jak byk przed walką. Powiedział: „Ile ty masz lat!? Co!?" - wrzeszczał w moją stronę - Ja? Czternaście. - Odparłam. - Na co usłyszałam: „Cały pokój jest w tych ku...ach z gałami! Świata poza nimi nie widzisz!" - nagle weszła mama, w ręku trzymała niebieski, duży worek na śmieci, czułam, że serce mi ze strachu pęknie. Zapytałam drżącym głosem: „Mamo, na co ci ten worek?" - na co otrzymałam odpowiedź: „Jak to po co!? Trzeba to wszystko wy...lić, na co te plakaty i gazety, nie jesteś dzieckiem! Ty na tym punkcie jesteś już psychiczna, trzeba cię leczyć! Nie masz już 5, 6 lat, jesteś dorosła!" - Ojciec złapał i zerwał plakaty ze ścian, mama zaczęła je rwać, a ojciec pakował i niszczył przy okazji wszystko, co związane było z moim hobby... Zniszczyli wszystko... Moje 3 lata... Plakaty, komiksy, gazety - porwali, piórniki, kasety z nagranymi odcinkami Sailor Moon i ich figurki. (...) Nie wiem, co zrobili z moimi tomikami, wiem, że wszystkie moje rysunki porwali, moje 416 rysunków! Boże! Jaki to był ból, gdy na to musiałam patrzeć! Nic nie mogłam zrobić... Kazali mi rwać rysunki i gazety... Własnymi dłońmi musiałam rwać... Czułam jak serce mi do gardła podchodzi, a łzy ciekną strumieniami. Gdy to wszystko dobiegło końca, musiałam wziąć na plecy worek i iść z nim na śmietnik... Wyrzucić wszystko. Zabronili mi spotykać się z przyjaciółką, na każdym kroku mnie kontrolują, czy przypadkiem nie kupiłam czegoś z „kukłami". Nie chcieli mi powiedzieć, czemu to zrobili, nic nie mogę zrobić bez ich zgody - nie mogę nawet myśleć o mandze i anime. Mama powiedziała - „Nigdy już tego nie odzyskasz, to ci umarło na wieki!" - zawsze nie podobały im się moje wcześniejsze zainteresowania, ciągle jest źle. Boże! Pogodziłabym się, gdyby pożar to wszystko pochłonął, ale rodzice... To dla mnie nie jest zrozumiałe. Nie obchodzi ich, jak się teraz czuję! Mam ogromną dziurę w sercu, czuję pustkę, wielką pustkę, gdy patrzę na gołe ściany mojego pokoju. Dlatego proszę Was... Otaku, pomóżcie mi zmobilizować siły, wylizać się z tego! Muszę być silna i przetrwać to wszystko na przekór wszystkim! Lecz bez Waszej pomocy i wsparcia mogę się szybko załamać i zrobić coś strasznego, co sprawiłoby ból mnie i rodzicom. Chcę wszystko zacząć od nowa... Więc błagam o korespondencję... (...) i uważajcie na rodziców, jeśli któreś z nich zapyta się: „czemu lubisz te „bajki"" - to nic nie odpowiadaj, tylko schowaj dobrze swoje rzeczy i nie pozwól zniszczyć się psychicznie... Tak jak to zrobiono ze mną. Jeśli komuś leży mój los i nieszczęście na sercu, proszę niech napisze do mnie. Chciałabym, byście podtrzymali mnie na duchu... Choć boję się, że niedługo moi rodzice zaczną czytać moje listy, ale nie mogę się tak łatwo poddać. (...) Jeśli ktoś będzie chciał napisać list z pomocą w mojej sprawie, to niech pisze pod adres mojej cioci: Alicja Falkowska ul. Podedwornego 10/47, 18-300 Zambrów.

Emilia, Zambrów

Bez komentarzy? OK. - więc może tak...

(...) Był sobie wieczór 1 maja. Spytałam tatę, czy pożyczyłby mi czarny cienkopis - pożyczył. Usiadłam przy biurku, wyjęłam czystą kartkę papieru. Narysowałam ołówkiem ogólny zarys postaci. Cienkopisem poprawiłam kontury i naznaczyłam szczegóły. Tak powstała pierwsza klatka mojej mangi. Wymazałam gumką ołówek, wzięłam kartkę i poszłam się „pochwalić" rodzicom. Gdy tato wziął kartkę do ręki, usłyszałam tylko od niego dwa słowa: „Masz talent!". Mama zareagowała podobnie (tylko ujęła to w jednym słowie): „WOW!" . W tej chwili jestem zachęcana przez rodziców do kontynuowania prac nad własną mangą (dostałam małe dofinansowanie na zakup piórka, tuszu i zapasu kartek). Miałam jeszcze inne przeżycia - pewnego razu siedziałam na fotelu oglądając telewizję. Do pokoju wszedł tata i spytał: „Co lubisz z Japonii?". Odpowiedziałam: „Lubię mangę, anime i sztuki walki". A on na to: „Czy interesujesz się historią Japonii? Bo wiesz, w bibliotece można wypożyczyć książki na ten temat i „Shoguna" (Mama o niczym nie wie. Nie wie, że tato mnie tak gorąco do tego zachęca. On uwielbia „Shoguna". Książkę czytał dwa razy, a film oglądał 3 razy - nie przegapił żadnego odcinka!). W szkole jest podobnie. W tej chwili nie płacę pieniędzmi, lecz rysunkami w stylu manga/anime narysowanymi przez siebie samą. Z plastyki idzie mi nienajgorzej. Praktycznie wszystko, co było można, przerobiłam na mangę lub origami. Na koniec roku z plastyki będę miała szóstkę. Babo z plastyki, jesteś kochana!

Minako-chan, Legnica

Lucky You!

Po przeczytanie kilku artykułów z nr 10 (maj) trochę mnie zbiło z tropu. Wydawało mi się, że jest to pismo tworzone przez profesjonalistów, którzy nie tylko pragną wyrazić swe zdanie na temat takiej czy innej anime, bądź mangi, ale również robią to z myślą, że ktoś będzie czytał ich wypociny. Jednak teraz zmieniłam zdanie. Wasze pismo staje się coraz bardziej obraźliwe. Między innymi za sprawą „szacownego" Profuzjusza. Czy mogę się dowiedzieć, kto w ogóle dopuścił do druku jego recenzje na temat anime Tokyo Babilon i mangi X/1999 Overture? (Tutaj następują cytaty z recenzji - dop. red.) Mam jedno pytanie. Czy ty jesteś (lub choć chcesz być) otaku? Mam wrażenie, że nie. Jak można mieszać z błotem coś, tylko dlatego, że się tego nie lubi? Czy to znaczy, że jeżeli ja nie lubię Ranmy, to mam wyjść na ulicę i krzyczeć, że to najgorsze świństwo? Chyba nie. (Tutaj kolejna porcja cytatów z recenzji - dop. red.) Może od razu napiszę, że żadną wielką fanką sailorek nie jestem, a moja fascynacja mangą zaczęła się dużo, dużo wcześniej, lecz mimo wszystko, kiedy to czytam, to po prostu „skrzela mi opadają". Jak można być tak nietolerancyjnym? Tyle trąbiliście w Kawaii, że (niedoszli) polscy otaku, to jedna, wielka rodzina, że powinniśmy się nawzajem szanować. A tu co? Mam prośbę. Nie obrażaj w tak arogancki sposób już żadnej anime, nie tylko Sailor Moon. Poza tym zdaje mi się, że jesteś taki sam jak Anonim Bełkot. Jego praktycznie wszyscy wyklinają. Ciebie też powinni.

Zbuntowana, Kraków

Zanim oddam głos Profuzjuszowi, sam chciałbym dorzucić dwa słowa. Moi drodzy, anime to bardzo rozległy temat, nie sposób lubić wszystkiego i wszystkich, są rzeczy, które nam się podobają, są takie, które grają nam na nerwach - to jest normalne. Pytanie - płacąc za mangę, czy też anime, wydając ciężko uzbierane pieniądze, chcecie kupić coś, co sprawi Wam satysfakcję, czy trafić przysłowiową kulą w płot i żałować wydanych pieniędzy? Odpowiedź jest chyba oczywista, a naszym zadaniem jest skrytykować to co kiepskie, i pochwalić, to co dobre. Nie jest to łatwe zadanie i być może nasz kolega Profuzjusz trochę się zagalopował, ale również miał sporo racji - on obejrzał te, i wiele innych, anime zanim wyraził na ich temat swoje zdanie. Kochani, gdy zaczynaliśmy wydawać Kawaii, zarzucaliście nam w swoich listach, że wychwalamy każdą anime i mangę i jesteśmy bezkrytyczni. Profuzjusz miał odwagę publicznie wyrazić swoje zdanie i za to mu się oberwało. My nadal twierdzimy, że otaku powinni się szanować, ale nie powinni pozwalać, aby wciskano im mierne produkcje i kazano jeszcze za to płacić - my jesteśmy po to, aby takie rzeczy wyłapywać i o tym pisać. Dla Was.

A teraz oddaję głos oskarżonemu:

Au! Prosto w twarz. I to od dziewczyny. Ale nie będę oddawał, rozstrzygniemy to przy kawie. W gęstych oparach siarki i całym tym morzu jadu, jakie wylewa się z Twojego listu, zostałem, jak zrozumiałem, w głównej mierze oskarżony o nietolerancyjność. Nie masz nic przeciwko moim kryteriom oceniania filmów (zapewne przeciwnym z Twoimi), lecz przeciwko formie w jakiej je wyrażam, twierdzisz, że obrażam czytelników. Czy spotkałaś się z jakimkolwiek recenzentem filmowym, który po dojściu do wniosku, że opisywany przez niego film jest kiepski, bezwartościowy i kiczowaty, nie napisałby tego w swoim artykule? Przy ocenianiu takich produktów autor posługuje się wyznaczonymi przez podręczniki i krytyków wartościami, jeżeli film nie posiada odpowiednich cech pisze się o tym w taki sposób, żeby wszyscy to zrozumieli. Kawaii jest pismem poniekąd młodzieżowym, często więc pozwalam sobie w artykułach na żarty i nie do końca poważne potraktowanie tematu, jeżeli więc natrafiam na film nie podobający mi się, piszę o tym wyraźnie, przeważnie jeszcze zabarwiając to „widowiskowymi" epitetami. W ten sposób, jak zauważyłaś, obraziłem już kilka filmów, ale obraziłem tylko je, a nie ich odbiorców. To jest możliwe; oceniając produkt doszedłem do wniosków jakie mogłaś przeczytać w paru recenzjach i nie łagodziłem ich z obawy, że któryś z czytelników mógłby poczuć się dotknięty. To jest ogólnie przyjęte i zrozumiałe jeżeli tylko zarzuty są podstawne, a ja zawsze staram się je uzasadnić jeżeli nie są banalne. Lekką ręką wyrażam swoją opinie i nie będę dusił w sobie szalejących burz po oglądnięciu kiepskiego filmu tylko dlatego, że może znaleźć się ktoś, kto się ze mną nie zgodzi. Co złego jest w różnicy poglądów? Odmienne poglądy zapewniają w pewnym stopniu indywidualność (dobra cecha) i ich różnica nie znaczy o wrogim nastawieniu do przeciwników. Uważam, ze Sailor Moon to idiotyzm; uważam, że fani Sailor Moon to świetni goście! Pytasz się czy masz wyjść na ulicę i krzyczeć, że Ranma to najgorsze świństwo. Oczywiście, że tak! Jeżeli tylko uważasz cokolwiek za najgorsze świństwo, tak je właśnie nazywaj. Ktoś o innych przekonaniach może się sprzeciwić, ale skończy się na wymianie argumentów, a nie na płaczu. Bądźmy sobą i nie ukrywajmy własnego zdania. Tak myślę. Jednocześnie powtórzę, że zdarzyło mi się obrazić już kilka tytułów, (byłem zmęczony i w złym nastroju) :) ale czytelnik jest najważniejszy i postaram się następnym razem wyrażać swe młodzieńcze opinie bardziej delikatnie. Przepraszam wszystkich obrażalskich, serdecznie dziękuje za list Zbuntowanej, Ty też nie ukrywasz własnego zdania i życzysz mi wyklęcia przez czytelników. Jednak zmieniłaś moje podejście, piszcie więc listy, co Wam się podoba, a co nie. To dużo mi daje. Do widzenia.

(...) Całkiem nagle miałam okazję wyjechać na 5-dniową wycieczkę do Chorwacji (pracuję w biurze turystycznym, więc takie „wypadki" się zdarzają). W programie tej wycieczki był też całodzienny pobyt we Włoszech, w Wenecji. Oczywiście jak to bywa przy tak krótkich imprezach , z całodziennego wypadu zostały 2 godziny na zwiedzanie Wenecji, co jest rzeczą zdecydowanie nierealną. Wysadzili nas z tramwaju wodnego na Placu Świętego Marka i dali niecałe 2 godziny na dotarcie na miejsce zbiórki, które to miejsce znajdowało się na drugim końcu Wenecji. Nie było innego wyjścia, jak wręcz biec na to spotkanie. A tu trzeba było zrobić jakieś zdjęcie (no bo piękne miasto), a tu zatrzymać się na schrupanie pizzy, czy lodów, czy kupienie pocztówek na pamiątkę. I nagle przy wizycie w księgarni (w celu zakupu owych pocztówek) doznałam olśnienia. Na jednej z półek zobaczyłam lalkę (typu Barbie) z ogromnymi oczami. Ja, jako zagorzały otaku, nie mogłam takich oczu zlekceważyć i gdy przyjrzałam się bliżej okazało się, że patrzę na postać Liny ze „Slayersów"! I nagle dotarło do mnie, że to przecież Włochy, kraj w którym mangowy świat jest doskonale znany i że tu mogę kupić komiksy. Wpadłam w delikatną panikę, no bo zero czasu i pieniędzy (całe szczęście, że przed tym odkryciem nie zdążyłam sobie kupić maski weneckiej i trochę mi zostało). W każdym bądź razie postanowienie było jedno - nie wyjadę z Włoch bez mangi. Miałam jednak jeden problem. Jak tu w tak krótkim czasie (nie mogłam nawet przejrzeć tych książeczek) kupić coś konkretnego, a tu w każdej księgarni czy kiosku coraz to inne mangi i żadnej znajomej, a czas nagli. W końcu kupiłam - w ostatniej chwili, 10 metrów od miejsca zbiórki, na 5 minut przed umówioną godziną spotkania. Cieszyłam się jednak ogromnie, że nie zdecydowałam się kupić wcześniej, bo znalazłam to, czego szukałam. Kupiłam cztery mangi Slayersów, Ranmę 1/2, Alitę i Gunsmith Cats. I wiecie co, gdybym miała więcej czasu i pieniędzy, to pewnie przywiozłabym do domu całą torbę mangowych komiksów (po czym moja mama wysłałaby mnie do wariatkowa). Pomimo tego jestem ogromnie szczęśliwa, bo z niespodziewanej wycieczki przywiozłam takie skarby i wreszcie mam w ręku to co tak zachwalacie ma łamach pisma. I nie ważne jest to, że wszystko jest w języku włoskim (którego nie znam) przekonałam się, że mangę można czytać, nie czytając. (...)

Barbara Kocaj, Opole

A zatem miejcie „mangowo" oczy otwarte na wakacjach! Szczególnie za granicą.

(...) Mieszkam w małym miasteczku - Zambrowie. Chodzę do 7-mej klasy Szkoły Podstawowej nr 2. Urodziny obchodzę 4 stycznia i dlatego mam już 14 lat. Wychowałam się w porządnej rodzinie razem z moim młodszym bratem. Wychowano mnie surowo, zawsze zwracano się do mnie „Magdaleno". Kiedyś, gdy byłam malutka, babcia wyszła ze mną na spacer. Pani Grażynka uśmiechnęła się do mnie i powiedziała: Cześć Madziu. Nawet sobie nie wyobrażacie jak babcia zaczęła gadać, że nie jestem żadną Madzią tylko Magdaleną i tylko tak można się do mnie zwracać. Biedna pani Grażynka jeszcze wtedy mogła wychodzić z domu. Jest młoda i bardzo ładna. Jest również mądra. Choruje na zanik mięśni i ciężko jej chodzić, czasem ją odwiedzam. Niedawno rozmawiałam z nią, powiedziała, że „Wychowałam się z chłodnym środowisku". Może ma racje?
Mam przyjaciółkę - Emilę, którą znam „od pieluch". Jako małe dzieci zawsze bawiłyśmy się razem. Jest ode mnie o rok starsza. Zawsze biła wszystkich w piaskownicy, kiedy bawiłam się z kimś innym. Choć starsza, od początku była niższa i słabsza. Gdy poszłyśmy do szkoły, przestałyśmy się spotykać. Czasami nawet nie mówiłyśmy sobie „cześć". Kiedy byłam w piątej klasie, Emila pewnego dnia przyszła na przerwie pod salę, w której miałam lekcję. Podeszła do mnie i spytała, czy też widziałam w telewizji Czarodziejkę z Księżyca? Zdziwiona powiedziałam, że czasami to oglądam. Tak to się zaczęło, zaprosiła mnie do siebie i rozmawiałyśmy o czarodziejkach. Z podziwem oglądałam jej pierwsze nieudolne rysunki. To ona nauczyła mnie rysować wszystkie czarodziejki. Jeszcze nie wiedziałyśmy, że na świecie istnieje coś takiego jak manga. (...) Niedawno, gdy wracałam z mamą z Łomży - sąsiedniego miasta, zobaczyłam dwie małe dziewczynki niosące Magazyn Sailor Moon. Zostawiłam mamę i zaczęłam je śledzić. W kieszeni kurtki miałam trzeci tom Sailor Moon. Bałam się, że kupiły nowy numer, którego ja jeszcze nie miałam! W końcu zobaczyłam okładkę. To był stary numer. Bardzo chciałam podejść, porozmawiać z nimi, niestety strasznie się wstydziłam. W końcu zebrałam się na odwagę i podeszłam. Obie oglądały obrazki i śmiały się. Cześć, lubicie Czarodziejkę z Księżyca? - to było moje pierwsze zdanie. Obie naraz powiedziały, że bardzo lubią. Pierwsze lody złamane. Powiedziałam im, że jak chcą, to coś im pokażę. Cicho pisnęłam, że ja też lubię Sailor Moon i wyjęłam tomik. Szczęki im opadły. Wyrwały mi go z kieszeni i zaczęły gwałtownie przewracać kartki. Zaprosiłam je do siebie. Podziwiały moją kolekcję gazet i innych rzeczy związanych z mangą i anime. Teraz wiem, że chodzą do trzeciej klasy i są bardzo podobne do mnie i mojej przyjaciółki. Jedna z nich - Gośka, jest wesoła o odważna jak Emila, a druga Emma jest nieśmiała i cicha jak ja. (...)

Magdalena

Otóż to Moi Drodzy, pamiętajcie, że dzielenie się swoimi zainteresowaniami z innymi fanami, przynosi bardzo wiele radości. Nie zapomnijcie o tym na wakacjach... Ani kiedy indziej...

(...) W szkole mamy kino (ponoć jedyne, znajdujące się w szkole średniej kino we Wrocławiu). Właśnie tam, przed powodzią wyświetlana była amerykańska tandeta. Teraz po powodziowym remoncie kino znów będzie działało. Dyrektor, z którym mamy plastykę, oznajmił nam to na poprzedniej lekcji. Wtedy jeden z chłopaków zaproponował, aby nie wyświetlać tam tylko filmów komercyjnych. Rozpoczęła się dyskusja, więc zdecydowanie krzyknęłam - Akira! - później wytłumaczyłam, że jeżeli mają być filmy niekomercyjne, to wyświetlmy coś z japońskiej animacji. Akira to wielkie dzieło, warto by je pokazać. Na pewno w szkole znalazłyby się osoby chętne do jego obejrzenia. Niestety nasz „cudowny" dyrektor zareagował inaczej niż się spodziewałam. Oto jego słowa: „japońskie filmy erotyczne, ukrócone o gorszące sceny, pokazywane są w tv." No cóż, próbowałam odeprzeć atak, jednak zadzwonił dzwonek i usłyszałam: „jeszcze podyskutujemy". Pocieszające wydaje się być to, że dyrektor nie powiedział „bajki", tylko „filmy" i „może jeszcze podyskutujemy". Na następnej lekcji wyciągnę cięższe argumenty, przyniosę moje Kawaii i pokażę mu, że to nie filmy erotyczne. Poza tym mam jeszcze jeden plan, potrzebne są osoby do pomocy w tym kinie, może tam coś zdziałam. W związku z tym chciałabym zapytać, czy można jakoś zdobyć „Akirę" (adres i w jakim języku) do skromnego, szkolnego (i w dodatku polskiego) kina. Czy byłoby to drogie, czy jest szansa na udostępnienie tego (lub innego) filmu po symbolicznej cenie? (...)

Gośka Idzikowska

Sensownym posunięciem w takich wypadkach, jest zgłoszenie się do dystrybutora danego tytułu na terenie kraju. W naszym przypadku oczywiście ta opcja odpada, bo po prostu nikt nie wykupił praw do dystrybucji Akiry w Polsce (no chyba że do Canal+?). Można napisać do producentów w Japonii, bądź ich przedstawicieli w Europie... Hmm, zapewne dojdziecie do wniosku, że ta opcja również odpada. Proponuję zatem zgłosić się do Ambasady Japońskiej w Warszawie, co prawda nie gwarantuję, że uda się tam uzyskać pozwolenie i materiał, i że będzie to właśnie Akira, niemniej warto spróbować. Najlepiej udać się do ambasady osobiście, lub w ostateczności napisać pod adres: Ośrodek Informacji i Kultury - Ambasada Japonii Al. J. Pawła II 23, 00-854 Warszawa. Nigdy nie ma gwarancji, że to coś da, ale nie robiąc nic, na pewno sobie nie pomożecie. Trzeba się uzbroić w cierpliwość (o tak, tego będzie Wam potrzeba!) i nie dawać za wygraną. Jeśli nie Akira, to może uda się załatwić jakiekolwiek anime, lub w ogóle film produkcji japońskiej i wykorzystać go w szkolnym kinie. Po prostu trzeba próbować.

Tak a propos piractwa. Głupio się przyznać, ale też posiadam „piraty". Kopie mam tragiczne i to strasznie denerwuje (wyobraźcie sobie n-tą kopię Akiry z Canal+ z lektorem ledwo słyszalnym zza szumu). Jednak w artykule pominęliście jedną bardzo istotną sprawę. W Polsce wydaje się również anime na płytach CD - kopia idealna. Kiedy kupowałem Wicked City, było nie do odróżnienia od oryginału, (może poza ceną). Dopiero po odpakowaniu okazało się, że są to CD-Ry. W zagrożeniu wejściem DVD i idealnymi kopiami proponuję odczepić się od jakości i zająć się dręczeniem sumienia. Nie żałujcie sobie!! Czy w ogóle ktoś, kto kradnie anime, może nazywać siebie Otaku? (zauważcie, że ja siebie jeszcze nigdy tak nie nazwałem). Wykorzystajcie swój autorytet i stwórzcie Bushido dla Otaku. Uderzenie w honor boli. I dobrze. Na giełdzie kompakty z filmami są dwa razy tańsze i można je wymienić za 10zł + różnica cen. Takiej „okazji" nie przebiją słabe argumenty. Z działka i mydłem!!!

Coach

Właśnie, poruszyłeś tutaj problem, który pojawił się dopiero po opublikowaniu artykułu o piractwie. Duma - ale pozostaje pytanie, jaka duma? - Jeśli - nazwijmy to przykładowo - pan Kowalski obraża się, że ktoś mu zwraca uwagę na fakt, że pan Kowalski przywłaszcza sobie czyjąś własność, to czy nie jest to fałszywa duma? Moi drodzy - powtarzamy to po raz enty i będziemy powtarzać aż do znudzenia - rynek anime w Polsce jest mały i bardzo słaby. Piratom jest wszystko jedno, co piracą - jeśli wyczują dobry interes w anime (a wyczują - to bardziej niż pewne), nie będą mieli żadnych skrupułów. I powiedzcie, kto inny, jak nie my sami - ICH KLIENCI, możemy wpłynąć na zmianę sytuacji? Jeśli nawet fani kopiują kasety (czy też płyty) i sami jeszcze pomagają dobić ledwo co rodzący się rynek, to czy ten rynek ma szanse przetrwać? To czy oryginalne kasety mają szansę potanieć?... Sami sobie odpowiedzcie na to pytanie.

Bushido Otaku? - świetny pomysł! - ale musimy tworzyć je wszyscy - czekamy na Wasze propozycje, co powinno znaleźć się w takim Kodeksie Honorowym Fanów?... A wracając jeszcze do kopii - pamiętajcie, że nie każda kopia, to pirat. MOŻNA nagrać sobie film z tv (np. wspomniana Akira z Canal+), ale pod warunkiem, że liczba kopii nie przekroczy jednej i będzie to kaseta WYŁĄCZNIE do użytku prywatnego - wszelkie wypożyczanie, powielanie, publiczne odtwarzanie, rozdawanie czy też sprzedawanie jest już aktem piractwa. A zatem jeśli nagraliście sobie anime z tv, nie musicie jej kasować - to jest legalna kopia - ale tylko ta jedna - pierwsza. Pamiętajcie jednak, że kopia z tv nigdy nie dorówna oryginałowi - wydanemu na bardzo dobrej taśmie z idealnym obrazem i dźwiękiem stereo surround, a przede wszystkim BEZ LEKTORA! - Pamiętajcie, że my nie mówimy tego wszystkiego po to, żeby kogoś obrazić, czy zająć łamy w piśmie. Teraz wydane pieniądze na oryginał (my wiemy, że o wiele droższy) zaowocują w przyszłości prawdziwym mangowym rynkiem, gdzie za stosunkowo mniejsze pieniądze będzie można kupić spolszczoną anime i cieszyć się ze swojej domowej kolekcji prawdziwych hitów, którymi zachwycają się fani na całym świecie. Uwierzcie - naprawdę warto - oni już się o tym przekonali, czy my jesteśmy gorsi...?

Jest już chyba trzecia rano i właśnie zakończyłem lekturę majowego wydania Kawaii. Coś mnie zmusiło do refleksji nad sobą i do napisania tego krótkiego listu. Nie jest on popisem moich krasomówczych (?) zdolności, ale zwiera to, co mi w tej chwili leży na sercu i nie daje spać. Taki już jestem, że się nie uczę (do szkoły chodzę), nie zarabiam, a dzięki własnemu lenistwu nie dostaję od starszych grosza. Jedyny ratunek to babcia, ale co ona może... No więc kasy u mnie nie widać i mang i anime nie kupuję. Ale co tam, zrobię kumplowi lub kumpelce „wrzuta" akrylem na koszulce czy bluzie i już mam trzy filmy. Skopiuję i jestem szczęśliwy. A raczej byłem. Bo właśnie dziś przeczytałem „Rzeczpospolitą Piracką" i coś mnie tknęło. Przeczytałem i... „Głupi jesteś i sam nie wiesz, co czynisz" - zabrzmiało mi pod czaszką. Zrobiło mi się zimno i po chwili wszystkie moje kopie anime zaśpiewały Alleluja Alleluja - przy włączonym recordingu w magnetowidzie. Cholera! Myślałem, że się popłaczę, gdy Riding Bean, Street Fighter, GITS, Akira, Gunsmith Cats, Armitage, Fist of the North Star itd. - zostały zamienione na „Drużynę A" i Wiadomości, ale po chwili poczułem się lepiej, bo wiedziałem, że robię to dla mangi w Polsce i dla dobra nas wszystkich. (...) Myślę, że zadośćuczyniłem i swą przygodę w świecie mangi zaczynam od nowa. Od dziś komercjalizuję rysunki na bluzach, a dochody przeznaczam na oryginalne mangi i anime, a nie na te okropne, budzące niesmak i odrazę kopie. Oprócz tego, będę „przypadkowo" niszczył kopie znajomych „otaku" (tzn. ich anime, a nie kopie „otaku"), publicznie nawoływał do niszczenia kopii i linczu piratów. Kto wie? Może zapuszczę brodę, nałożę sandały i prześcieradło i zacznę nawracać pielgrzymując po Polsce?... Teraz mi lepiej i idę spać z czystym sumieniem.

Piotr Stempel, Zamość

O facet, muszę Ci powiedzieć, że Twój list nas zaskoczył. Niewielu miałoby na tyle silnej woli, żeby skasować sobie całą kolekcję, no dobra - „kolekcję" anime. Aż tyle nie żądaliśmy, chociaż powiem szczerze, że to dobry kierunek działania, ale jednocześnie zaledwie początek. Wyrazy uznania od całego zespołu redakcyjnego. Mamy jednak nadzieję, że w drugiej połowie swojego listu tylko żartowałeś - chodzi i kasowanie kopii anime znajomym - nie rób tego! - w ten sposób tylko ich do siebie zniechęcisz, a i tak nie osiągniesz celu! Oni muszą sami to zrozumieć i zacząć działać sami, bez przymusu, gdyż jeśli sami nie zrozumieją, że czynią źle, to i tak zrobią sobie kolejne kopie, i tak kupią „piraty". Nie tędy droga. Uświadamiać - owszem, ale nic na siłę.

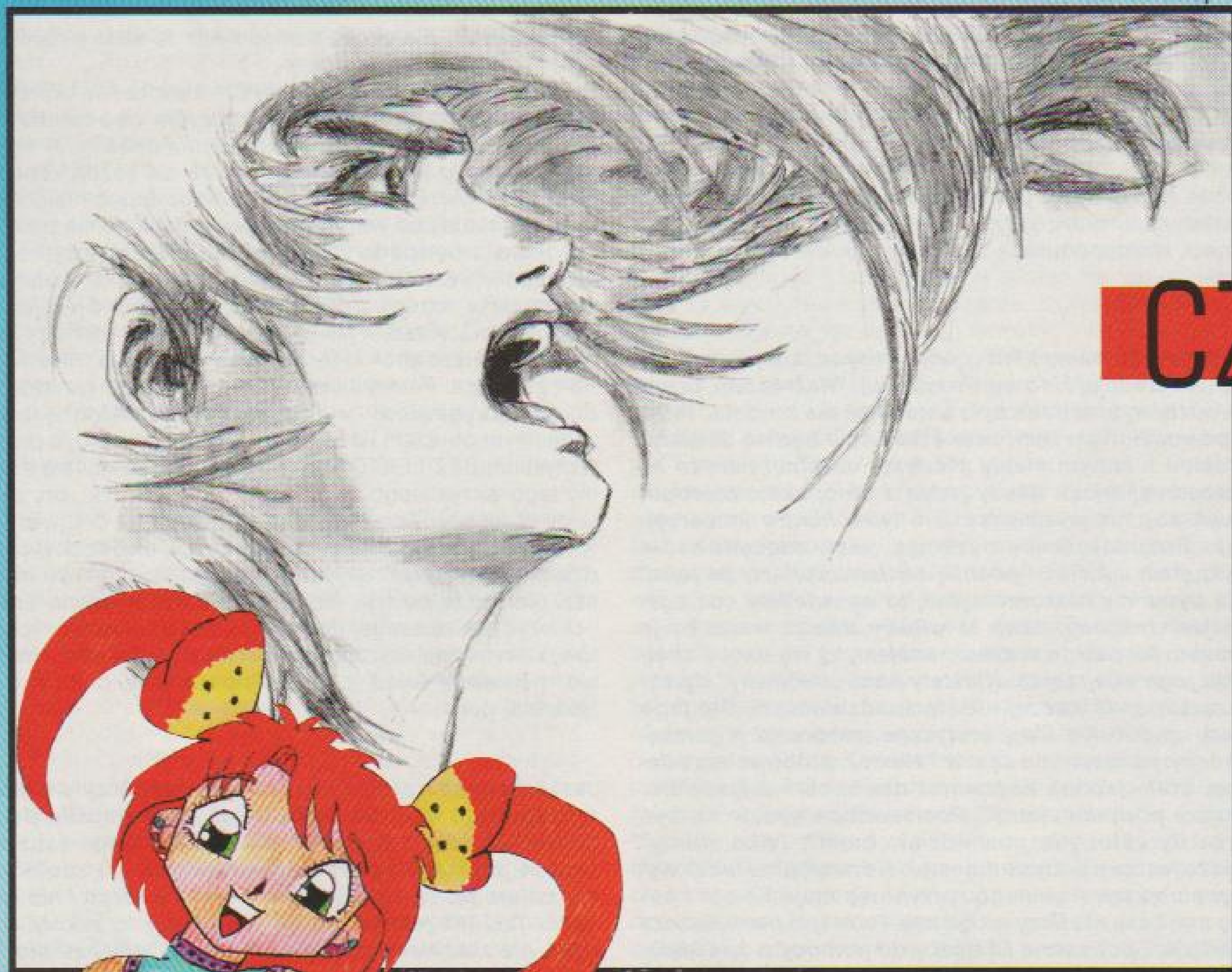
Wiesz co? Postanowiliśmy nagrodzić Twój heroiczny wyczyn - w nagrodę od redakcji dostajesz oryginalną kasetę z anime - niech to będzie początek Twojej nowej - tym razem już legalnej - kolekcji. Trzymaj się! Takich otaku nam trzeba...

Uff, to już niestety koniec - jak zwykle poruszyliśmy tylko czubek góry lodowej, a jeszcze większa sterta Waszych listów czeka na publikację, ale to... dopiero po wakacjach. Życzymy Wam słonecznych i mangowych wakacji, być może spotkamy się gdzieś nad morzem, lub w górach - kto wie. Do zobaczenia we wrześniu!

REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

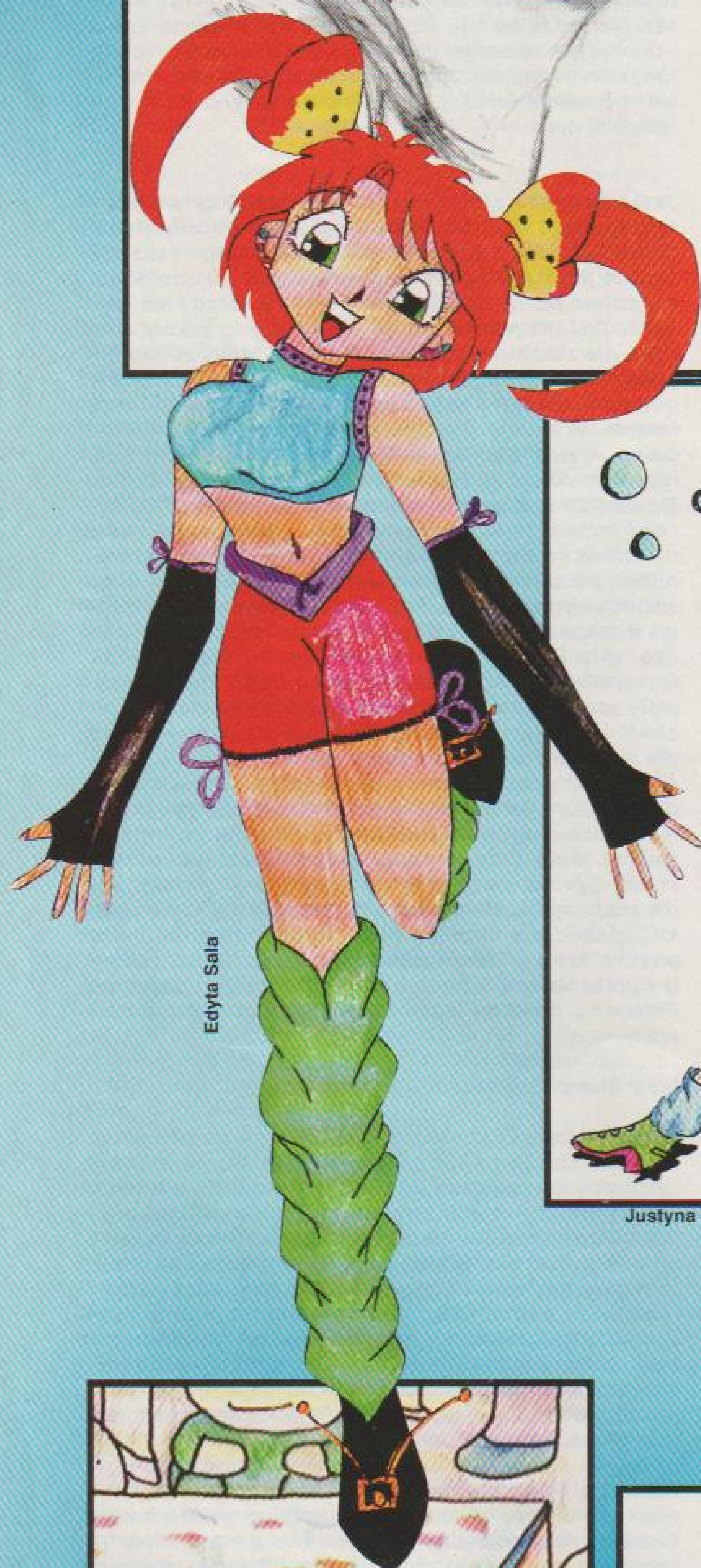
GALERIA CZYTELNIKÓW

Karolina Papke





Karolina Nasiadka



Edyta Sala



Justyna Kędzierska



Dominika Kaczmarczyk

A oto okładka pisemka szkolnego redagowanego przez Mai.



Autorka: Yuki Ishikawa



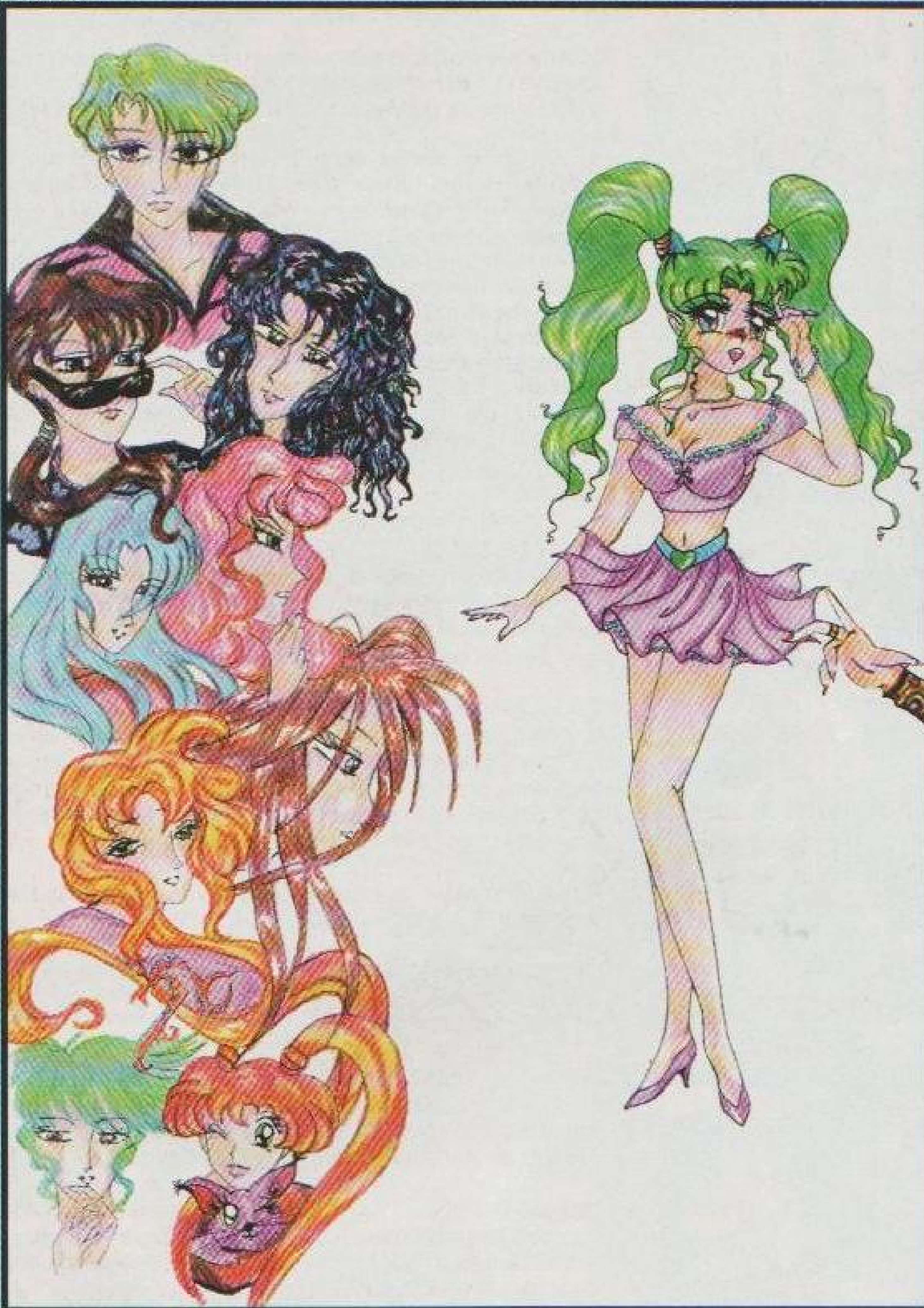
Autorka: Mai Ishikawa





A oto Yuki i Mai Ishikawa - fanki mangi i anime z Japonii. Specjalnie dla Kawaii narysowały te oto prace. Starsza z sióstr - Mai - ma 15 lat i jest redaktorką gazetki szkolnej.

M&M J&R



Justyna Kędzierska



Hanna Dąbrowska





Hanna Dąbrowska

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Zakładam klub Sailor Moon, jeśli chcesz do niego należeć, rozwiązywać krzyżówki, wygrywać nagrody - napisz: Sailor Moon ul. Szkolna 70, 08-300 Sokołów Podlaski, woj. Siedleckie. Proszę o znaczek zwrotny.

Zakładamy klub Animanga, do którego mogą pisać wszyscy mangamaniacy i nie tylko. Pierwsze pięć osób, które do nas napisze, będzie należało do Elity Klubu, której będziemy przesyłać niespodzianki: Fan-Club Animanga ul. Siedlecka 15D, 42-200 Częstochowa, e-mail: ewalotko@polbox.com. Prosimy o znaczek i adres.

Nawiążę kontakt z każdym otaku. Adres: Katarzyna Nawrocka ul. Maratońska 63/77, 94-102 Łódź.

Chętnie skontaktuję się z fanami Czarodziejki z Księżyca . Adres: Ola Stańczak ul. Cybisa 2/25, 02-784 Warszawa, tel. (022) 643-73-08.

Zakładamy klub Czarodziejki z Księżyca. Każdy, kto do niego wstąpi, dostanie bezpłatny katalog i legitymację. Adres: ul. Sosnowa 2/2, 61-428 Poznań, tel. (061) 8-301-345 lub ul. Marszałkowska 12a, 60-327 Poznań.

Uwaga! W Polsce i na świecie szerzy się niespotykana choroba zwana mangą, która przybyła z Japonii. Zarażeni proszeni są o pilny kontakt: Monika Kastelik ul. Tysiąclecia 35/17, 40-875 Katowice.

Czy w Poznaniu istnieją jacyś otaku płci męskiej w wieku powyżej 14 lat??? Jeśli tak, to niech któryś do mnie napisze, bo cierpię na brak mężczyzny rozumiejącego moją miłość do mangi i anime. Adres: Yen os. Jana III Sobieskiego 12/16, 60-688 Poznań.

Sprzedam, kupię, wymienię anime i mangi: Paweł Garczyński os. Czwartaków 12/6, 62-020 Swarzędz, tel. 8183-778, po 20.00.

Sprzedam mangowe rysunki: Club Sailor Venus ul. Skośna 3, 81-448 Gdynia.

Kupię lub wymienię na moje rysunki Czarodziejek i innych mang naklejki Sailor Moon. Małgorzata Świegoda ul.Piastowska 26c/22, 50-361 Wrocław.

Nawiążę kontakt z fanami sailorek (i nie tylko), wymienię wiadomości, co tylko chceta! Adres: Haruka Tenou ul. Kusocińskiego 92a m.27 bl. 362a, 94-054 Łódź.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Proszę o znaczek zwrotny. Adres: Paula Kilańska ul. Połaniecka 2b/10, 66-400 Gorzów WLKP, tel. 7-294-069.

Poszukuję różnych plakatów Sailor Moon. Posiadam również różne wycinki, na które chciałabym się zamienić. Adres: Natalia Bojanowska ul. W. Garbary 3/1, 87-100 Toruń. PS. Mile widziany znaczek zwrotny.

Sprzedam bloki i zeszyty z czarodziejkami. Szukam kogoś (z Warszawy), kto udostępni mi do obejrzenia Ghost In the Shell. Adres: Anna Godlewska ul. Lasek Brzozowy 12/13, 02-792 Warszawa. PS. Nawiążę kontakt z Anonimem Bełkotem.

Wymienię karteczki do segregatora. Adres: Beata Basara ul. Tarnobrzeska 10/1, 53-404 Wrocław, tel. 338-27-56.

Stowarzyszenie Ciechanowskich Otaku „Feniks" prosi o kontakt wszystkich fanów mangi i anime mieszkających w woj. ciechanowskim: SCO Feniks ul. Trzcianka Kol. 24, 06-562 Wyszyny.

Uwaga wszyscy fani (szczególnie ci z Poznania)! W kwietniu minęła rocznica powstania naszego klubu. Zapraszamy do wstąpienia: Kasia Schmidt ul. Pniewskiego 16, 60-692 Poznań.

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja". Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Cena 0.00 zł № 1



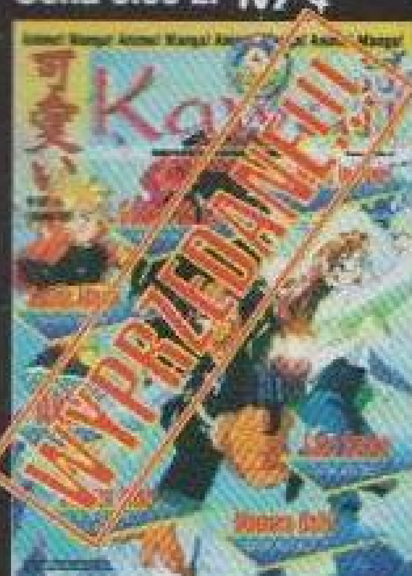
Cena 0.00 zł № 2



Cena 0.00 zł № 3



Cena 0.00 zł № 4



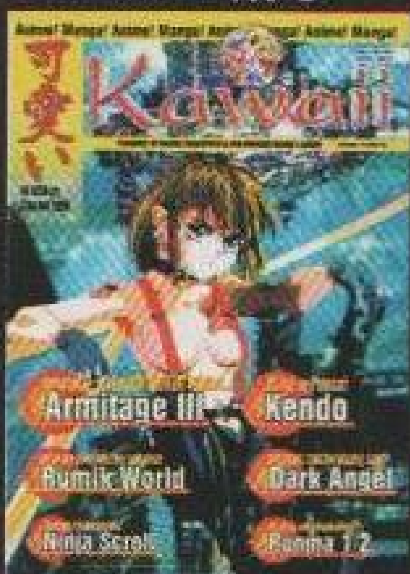
Cena 4.55 zł № 5



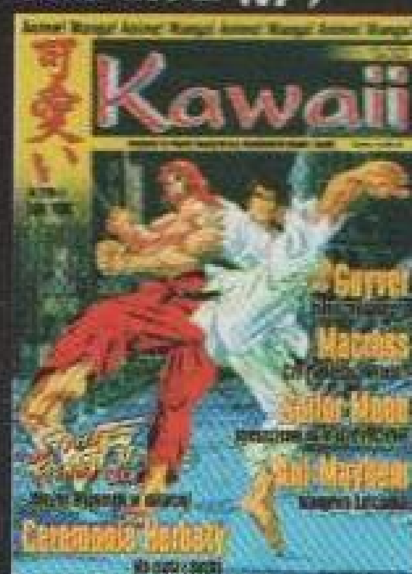
Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

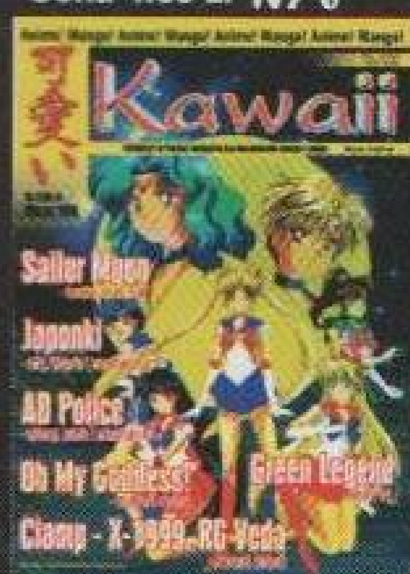
Cena 4.55 zł № 6



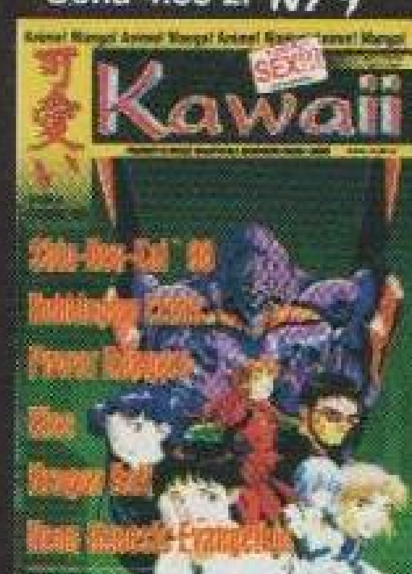
Cena 4.55 zł № 7



Cena 4.55 zł № 8



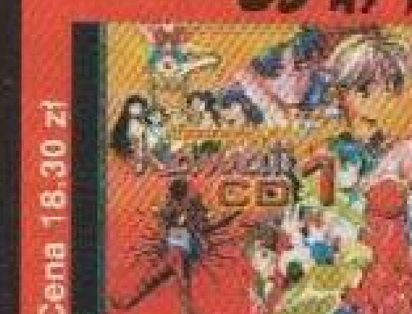
Cena 4.55 zł № 9

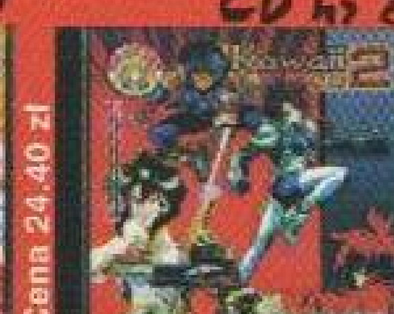


Cena 4.55 zł № 11

















Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

Haruka
Data urodzin: wiek XX
Lat: 14
Znak zodiaku: Waga/Wodnik
Grupa krwi: nie pamiętam, chyba czerwono-błękitna
Oczy: na miejscu
Włosy: są!
Ulubiony przedmiot: W-F, nie lubię reszty.
Charakterystyka: (pisana przez moje drugie wcielenie), wariatka, szalona, pełna temperamentu, pomylona, ale poza tym super koleżanka, miła i uczuciowa. Kocha koty.
Adres: Joanna Sójka ul. Okrężna 30a/13, 66-100 Sulechów.

Natalia Sykuła
Wiek: 14 1/2 lat
Kolor oczu: niebieskie
Kolor włosów: blond
Wzrost: 161 cm
Waga: 45 kg
Znak zodiaku: Panna
Charakterystyka: jestem miłośniczką Sailor Moon, łatwo doprowadzić mnie do łez. Znajomi twierdzą, że jak na ósma klasę, to jestem bardzo dziecinna, ale mają rację. Rodzina (głównie rodzice) mówi na mnie Usagi (Bunny), ze względu na moje „maniakalne" rysowanie. Nigdy nie zgodzę się z tymi, którzy twierdzą, że manga i anime to bzdury.
Adres: ul. Witosa 8/14, 59-400 Jawor, woj. Legnickie.

Anna Maciąg
Data urodzenia: 29 grudnia 1983
Grupa krwi: A
Znak zodiaku: Koziorożec
Ulubiony kolor: błękitny
Ulubiona potrawa: kurczak z rożna i z grilla
Ulubione anime: Oh My Goddess!, Urusei Yatsura, Moldiver
Ulubiona manga: Sailor Moon
Charakterystyka: chodzę do VIII klasy, mam 14 lat, kocham rysować mangowe dziewczyny. Jestem uparta, szybko i często się denerwuję. Piszę białe wiersze. Jestem idealistką i często pogrążam się w świecie marzeń, gdzie staję się jednym z anonimowych bohaterów. Uwielbiam zawierać nowe znajomości, kocham zwierzęta.
Adres: Borek-Fort 180, 26-931 Zajezierze k. Dęblina

Katarzyna Kieszkowska
Data urodzin: 09.11.83
Przezwisko: Kieszka
Znak zodiaku: Skorpion
Planeta: Pluton
Charakterystyka: jestem blondynką, trochę dziecinną i roztrzepaną, kocham mangę i anime. Lubię zwierzęta, czekam na swojego „księcia" z bajki, jestem chora, więc siedzę w domu.
Adres: ul. Stodolna 10/3, 87-800 Włocławek.

Marcin Nowysz
Ksywa: Ryo Oki
Ulubione anime: Armitage III, Tenchi Muyo.
Wiek: 12,5
Charakterystyka: jestem spokojny i ustatkowany, uwielbiam pisać listy i rysować broń cyberpunkową oraz cyborgi i implanty. Prowadzę klub korespondencyjny „Kamikaze". Jestem chętny do kontaktu.
Adres: ul. Sycowska 2, 56-513 Międzybórz, woj. kaliskie.

Natalia Partyka
Pseudonim: Bunny (niezbyt mnie to cieszy - to przezwisko przylepiły do mnie moje „ukochane" koleżaneczki)
Data urodzin: 4.01.1981
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: 0 Rh+
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!
Zainteresowania: manga, informatyka, astronomia, UFO, metafizyka, astronomia, medycyna
Charakterystyka: Mam bardzo szerokie zainteresowania, ale najbardziej uwielbiam mangę. Rysuję odkąd odkąd wzięłam do ręki pierwszą świecową kredeczkę. Jestem niepoprawną marzycielką, lubię kulturę japońską i bardzo podoba mi się język japoński. Jak tylko będę miała więcej czasu, mam zamiar nauczyć się programować.
Adres: Natalia Partyka ul. Derdowskiego 30/47, 71-087 Szczecin.

Pseudo: nie mam (jeszcze):(
Płec: M
Oczy: dawniej zielone, teraz sam już nie wiem...
Lubię: mangę (kocham), anime (patrz manga), komputery (w szczególności gry), inne
osoby lubiące mangę & anime
Znak zodiaku: Capricornus-Koziorożec
Grupa krwi: podobno 0
Kontakt: ul. Szwankowskiego 7/15, 01-314 Warszawa (z dopiskiem „MB")
lub telefonicznie-tel. 665-15-20 (prosić Marcina)

Uzupełnienie:
Mariusz Górczyński ul. Plac Dworcowy 13/2, 11-500 Giżycko woj. suwalskie.

Joanna Pastuszka
Ksywa: Usagi
Wiek: 14
Data urodzenia: 10.09
Znak zodiaku: Panna
Ulubiony kolor: róż
Ulubiony przedmiot: plastyka
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Wzrost: 152 cm
Chakakter: taki jak Usagi - naprawdę!
Adres: ul. Gałeczki 38/87, 41-500 Chorzów.

Karolina Derlicka
Data urodzin: 1985.12.26
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: AB
Ulubiony przedmiot: informatyka, fizyka, historia
Hobby: manga/anime, gotowanie, rysowanie
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!, Tenchi Muyo
Charakterystyka: kocham koty i opiekuję się każdym biednym zwierzakiem, sama mam dwa koty. Lubię gotować (nie przychodźcie do mnie na obiad). Uwielbiam rysować mangę (jeśli w ogóle można to tak nazwać), krzyżówki, dyskoteki, ciuchy, sklepy i chłopców.
Adres: ul. Kazury 22/17, 02-795 Warszawa.

Jakub Nowakowski
Pseudo: Jacob, Św, Mikołaj (to przez brodę)
Data urodzin: 04.11.1980
Znak zodiaku: Skorpion
Wzrost: ok. 171 cm
Waga: ok. 64 kg
Oczy: dwoje szarych (przez chwilę po wybuchu w Czarnobylu myślałem, że będzie więcej.
Włosy: blond
Charakterystyka: ponad normę owłosiony przedstawiciel płci męskiej homo sapiens. Chodzę do III klasy LO. Jestem małomówny, bardzo nieśmiały, jestem marzycielem. Lubię oglądać tv, słuchać muzyki, leniuchować i obcować z przyrodą.
Adresik: ul. Legionów 47/48, 91-069 Łódź.

Małgorzata Kordek
Data urodzin: 03.09.1985
Znak zodiaku: Panna
Wzrost: 157 cm
Kolor oczu: szary błękit (o ile coś takiego jest...)
Włosy: brąz
Charakterystyka: na ogół interesuję się na ogół wszystkim (nie ma jednak jak manga i anime). Lubię: jazdę na rowerze, góry, morze, świeże powietrze, miłe zapachy, wiatr i muzykę. Nienawidzę zaś: szkoły, nauki, swojej wrednej klasy, Disco-Polo, Kelly Family (sorry, jeżeli uraziłam jakichś fanów tej muzyki) i mojego brachola (chociaż muszę przyznać, że fajnie rysuje). Chciałabym korespondować z wszystkimi zainteresowanymi. Odpiszę na każdy list ze znaczkiem zwrotnym.
Adres: ul. Orzeszkowej 7/1, 74-100 Gryfino woj. szczecińskie.

Adam Szczepanik
Data urodzin: 21.11.1983
Znak zodiaku: Skorpion
Kolor oczu: niebieski
Włosy: ładne
Charakterystyka: znacie moje imię, nazwisko itd., jednym słowem mogę powiedzieć, że jestem fenomenem. (Uwaga wszyscy otaku i zainteresowani, mój kumpel będzie mógł odpisać tylko na listy ze znaczkiem zwrotnym - wiecie, jego kieszonkowe... szkoda gadać - dop. kol.).
Adres: ul. Krasińskiego 19/4, 74-161 Gryfino woj. szczecońskie.

Beata Badger
Urodzona: 26.02.1982
Znak zodiaku: Ryba
Best manga: RG Veda!
Moje kolory: gama niebieskich
Szkoła: średnia ekologiczna, lubiana
Grupa krwi: 0
O sobie: twarda, lecz potrafi marzyć. Ceni sobie radość, tolerancję i szczerość. Wegetarianka. Kocha zwierzaki i Warhammera! Chętnie będzie z Wami korespondować i wymieni swoje prace! Piszcie pod adres: ul. Powstańców 99/49, 05-800 Pruszków.

Dominika Pyzik
Ksywa: Czarna Kotka, Tygrysica w bereciku
Data urodzin: 18 kwietnia 1988
Ulubione anime: Sailor Moon
Charakterystyka: jest fajną, wesołą, śmieszną dziewczyną. Lubi rysować, jeździć na łyżwach, oglądać tv. Nie lubi się kłócić, spać i gdy jej tato ogląda mecz piłki nożnej lub koszykówki, filmów obyczajowych, melodramatów - lubi sensacyjne i horrory. Lubi dorosłe dzieci, a nie takie jak mój brat (czyli Bartek - mam kota - a ja, czyli kulawa, jestem jego siostrą). Jest ładną dziewczyną. Bywa uparta i to okropnie.
Adres: ul. Hrubieszowska 28/27, 22-400 Zamość.

Laura Słabińska
Pseudonim: Maska lub Hotaru
Wiek: 12 lat
Wzrost: 147 cm
Ulubione anime: Sailor Moon, Dragon Half
Zainteresowania: manga, anime, życie i zwyczaje delfinów
Ulubiona muzyka: muzyka świata w wykonaniu zespołu Deep Forest
Charakterystyka: mam wielkie poczucie humoru, uwielbiam się śmiać, spać i czytać Kawaii. Jestem płaczliwa i nerwowa, ale życzliwa dla ludzi. Nie lubię wysiłku fizycznego, bo szybko się męczę.
Adres: ul. Leśna 38/2, 15-559 Białystok, tel. 085 43-10-72

Aśka
Ksywa: Fryta, Hiena, Chara
Data urodzenia: 18.09.1985
Znak zodiaku: Panna (jak Ami)
Opis: leniwa, ma granicę nerwów, lubi spać, czytać gazety (wyłącznie), blondynka (pół na pół), szybko się zaprzyjaźnia. Odpiszę na każdy list (bez względu na wiek i płeć). Lubię dobry humor i dużo żartów w listach.
Adres: os. Zacisze 7e/47, 64-700 Czarnków.

Haruka Teno
Data urodzin: 31.01.1984
Znak zodiaku: Wodnik
Wzrost: nie ma dziur w suficie (163 cm)
Włosy: nie wypadają o siwieją ze starości (za ramiona, lekko kręcone, ciemnobrązowe)
Charakterystyka: wesoła, miła siódmoklasistka, marzycielka, zbiera wszystko co się tylko da na temat sailorek, lubi jeździectwo, pływanie, siatkówkę, czytać książki, często wolny czas przeznacza na astronomię. Odpisze na każdy list - może zagwarantować, jako jej największa przyjaciółka.
Adres: ul. Kwiatowa 68, 05-120 Legionowo k/Warszawy.

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
....
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
....
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych ....
.... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
....
PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł ....
podpis przyjmującego

EARTHDAWN

Zagraj z nami, albo zejdź nam z drogi!



PODRĘCZNIK PODSTAWOWY
OD LIPCA
DO JUŻ NABYCIA !!!



REWELACYJNA POWIEŚĆ
ZE ŚWIATA „EARTHDAWN"
JUŻ W SIERPNIU
WE WSZYSTKICH
DOBRYCH KSIĘGARNIACH!

FASA CORPORATION

imp s.c.

Szczegółowe informacje otrzymasz w firmie IMP, tel.: (022) 6424545